كيف تكتب بنفسك...؟

القصص الخيالية



ticktock

تأليف: تيش فاريل

كيف تكتب بنفسك...؟

القصص الخيالية

تأليف: تيش فاريل



ticktock



تمهيدٌ

هل ابتكار عوالـم سحـريَّةٍ - مثل الأرض المسكونـة بالسَّحـرة والسَّاحـرات،أو ممالك الفئران الأبطال والتِّنِّين الشَّارد - يأسر خيالك؟ عليك أن تتعلَّم كيف تحوِّل أفكار قصَّتك لتصبح حكاياتٍ خياليَّةً. لن يقدِّم لك هذا الكتاب أيَّة تعويذاتٍ سحريَّة، ولكنَّه سوف يساعدك في تحقيق مطلبك بأن تصبح كاتبًا جيِّدًا للقصص الخياليَّة.

إنَّ التَّحدِّي الأوَّل الَّذي ستواجهه هو اكتشاف مناجم الخيال المفقودة؛ حيـث ستقوم بإطلاق سراح القصص المحتجزة بها. ولن يكون هذا الأمر أمرًا سهلاً فـي كلِّ الأحوال. فقد تواجه الكثير من المشكلات والعقبات. ولكن، إذا اتَّبعت النَّصائح والتَّمارين الموجودة في هذا الكتاب، سوف تكتسب المهارات الَّتي تحتاجها لتصـل إلى هدفك. ولكي يساعدك هذا الكتاب في تحقيق ذلك الهدف، ستجد به إرشاداتٍ ونصائح من قِبَل بعض مشاهير المؤلِّفين، بالإضافة إلى أمثلةٍ مـن أعمالهـم الَّتـي ستقدِّم لك المزيد من الأفكار.

ولكن لا تنس! إنَّ تحقيق هذا الهدف يستلـزم وقتًا وتدريبًا. كمـا أنَّه ستكـون هناك طرقٌ قليلةٌ مختصرةٌ، يمكن اتِّباعها كما هو الحـال في كلِّ الأعمـال الجيِّـدة.

والآن، استعدَّ لكي تستحضر قصَّةً ما في ذهنك.

حظًّا سعيدًا

المحتـويـات



هل تريد أن تصبح كاتبًا؟

يهدف هذا الكتاب إلى تزويدك بالأدوات الَّتي تمكِّنك من كتابة قصص الخيال باللُّغة العربية. تَعَلَّم كيفيَّة بناء الشَّخصيَّات الواقعيَّة، ونسج الحبكات الدِّراميَّة الجيِّدة، وتأليف أحداثٍ مقنعةٍ على مدار القصَّة بأكملها من البداية وحتَّى النِّهاية.

خطوة بخطوة

تتضمَّن الصَّفحات على مدار الكتاب أرقامًا تمدُّك بالتَّعليمات الإرشاديَّة، أو مجموعة من الخيارات، الَّتي من شأنها مساعدتك في إجادة مراحل معيَّنة من عمليَّة الكتابة. ولتأليف أحداث إحدى القصص منذ البداية وحتَّى النِّهاية - على سبيل المثال - عليك إتمام ١٨ خطوةً بسيطةً كما سيتَّضح فيما بعد.

٤٤ الفصل السَّابع: أساليب إنشاء الحوار

إنشاء الحوار

يعدُّ الحوار فرصتك الكبيرة الَّتي تنقل بها إبداعاتك إلى الواقع. فمن خلاله. يمكن أن يسمع القارئ أصوات الشَّخصيَّات كما أنَّه يساعد في كسر الملل النَّاتج عن قراءة صفحةٍ كاملةٍ من السَّرد بالإضافة إلى أنَّه يريح عين القارئ. فهو أداةٌ قويَّةٌ من أدوات حكي القصَّة. أداةٌ يمكن أن تضيف لونًا وتطوُّرًا في الأحداث وفي الحالة المزاجيَّة. وزيادة تشويقٍ في القصَّة.



❶ اترك الشَّخصيَّات تتحدَّث عن نفسها

إنَّ أفضل طريقةٍ تمكِّنك من تعلُّم إنشاء الحوار هي الإنصات إلى الآخرين. لاحظ الطَّريقة الَّتي يعبِّر بها النَّاس عن كلامهم. اكتب التَّعبيرات الجيِّدة الَّتي تجدها. عليك - أيضًا - أن تراقب كيف يستخدم النَّاس لغة إشارات الجسد للتَّعبير عن شيءٍ ما مثلما يحدث عندما يهمسون أو يتجادلون. يجب أن تنظر وتسمع وتلاحظ.

إرشادات الكتابة

عند كتابة الحوار، يجب عليك ألا تعتمد على استخدام كلماتٍ مثل "قال" أو "قالت" طوال الوقت. بل استخدم كلماتٍ مثل "أجابت" أو "سألت" أو "صرخت" أو "همست" إلخ... لعمل نوعٍ من الإثارة والتَّنوُّع في طريقة كتابتك.

الشُّروع في الكتابة ...... | ... أساليب الكتابة وأفكارها ...... | ...... بناء الشَّخصيَّات ...... | أساليب سرد الرِّواية

التَّقدُّم في عمليَّة الكتابة

يمكنك اتِّباع التَّسلسل الَّذي تريده من خلال استخدام الشَّريط الموجود في أسفل كلِّ صفحة. يشير اللَّون البرتقاليُّ إلى مدى اجتيازك إحدى مراحل كتابة القصَّة. وعند إتمامك جميع أجزاء الشَّريط، سيشير ذلك إلى اكتمال قصَّتك.

يوضِّح كلُّ قسمٍ جزءًا أساسيًّا من عمليَّة الكتابة، بدءًا من وضع الصُّور والمناظر الواقعيَّة الطَّبيعيَّة وبناء الشَّخصيَّات، وحتَّى حبك القصَّة نفسها. فبمجرَّد وصولك إلى نهاية هذا الشَّريط، ستكون قصَّتك قد اكتملت. ولكن، ما الَّذي تريد فعله بعد ذلك؟ أتريد كتابة تتمَّة؟ أم سرد قصَّةٍ بأسلوب شخصيَّةٍ أخرى في القصَّة الأولى؟ أو ربَّما تجرِّب القيام بشيءٍ مختلفٍ تمامًا ...

سمات المربَّعات

على مدار الكتاب، تظهر أربعة مربَّعات مختلفة الألوان تساعدك خلال عمليَّة الكتابة باللُّغة العربية، وذلك عن طريق تزويدك بالأفكار الموحية، وأمثلة من الكتب الأخرى، وتفاصيلَ خاصَّة بخلفيَّة القصَّة، علاوةً على بعض الإرشادات والملاحظات المفيدة.



مربَّعات إرشادات الكتابة

تزوِّدك هذه المربَّعات بإرشادات الكتابة، الَّتي من شأنها مساعدتك عندما تواجه إحدى الصُّعوبات، أو تزوِّدك بأفكارٍ موحيةٍ إضافيَّةٍ تدفعك نحو الخطوة القادمة.

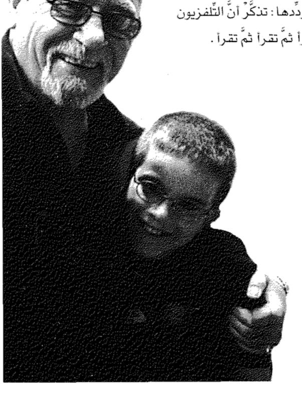


الدافع وراء الكتابة

لا يمكن أن يقول أيُّ مؤلِّف إنَّ عمليَّة الكتابة عمليَّةٌ سهلةٌ. فقد عمل معظم الكتَّاب المعروفين بجدٍّ لسنواتٍ طويلةٍ قبل أن يروا أوَّل عملٍ لهم وهو مطبوعٌ. يكتب المؤلِّفون ليحكوا قصَّةً لا بدَّ أن يعرفها النَّاس، ولأنَّهم يعتقدون أنَّه لا يوجد شيءٌ أهمَّ من القصص.

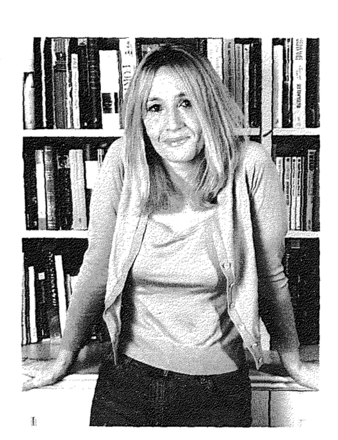
براين چاكيس

كتب "براين چاكيس" (الموضَّحة صورته في أسفل يسار الصَّفحة) أوَّل قصَّة له وهو ابن عشر سنواتٍ. وقد قال أستاذه: إنَّها قصَّةٌ رائعةٌ لدرجة أنَّه لم يصدِّق أنَّ "براين" هو من قام بكتابتها. ترك "براين چاكيس" المدرسة وهو في الخامسة عشرة من عمره، وعمل بالعديد من المهن. وقد كتب أوَّل قصَّة له باسم "الجدار الأحمر" للأطفال، عندما كان يعمل كبائعٍ للَّبن. وقد أرسل أستاذه – الَّذي كان يعلِّمه اللُّغة الإنجليزيَّة – نسخةً من هذه القصَّة سرًّا إلى أحد النَّاشرين. وهكذا، حصل "براين" على عقدٍ لنشر أوَّل خمسة كتبٍ في سلسلة "حكايات الجدار الأحمر": حيث كانت نصيحته الَّتي يردِّدها: تذكَّرْ أنَّ التِّلفزيون لا يمكن أن يأخذك إلى الأماكن الَّتي تأخذك الكتب إليها. ولذلك، يجب أن تقرأ ثمَّ تقرأ ثمَّ تقرأ.



كريستوفر پاوليني

كان "كريستوفر پاوليني" في سنِّ المراهقة عندما تمَّ نشر كتابه الأوَّل "إراجون"، الَّذي لاقى استحسانًا كبيرًا. ويقول: إنَّ المؤلِّفين يحتاجون إلى كتابة ما يثير مشاعرهم بشكلٍ كبيرٍ، وإلا فلن يجدوا الحماس الكافي لكتابة قصَّةٍ كاملةٍ. كما يجب أن يكونوا مثابرين ومنظَّمين ومتواضعين، بما يكفي لأن يتقبَّلوا نقد المحرِّرين لهم، وأن يتعلَّموا كلَّ شيءٍ يمكنهم تعلُّمه حول حرفة الكتابة.



ج.ك رولنج

كتبت "ج.ك رولنج" (الموجودة في الصُّورة على يمين الصَّفحة) أوَّل قصَّةٍ لها عندما كانت في سنِّ الخامسة أو السَّادسة. وكانت تلك القصَّة تحكي عن أرنب اسمه "رابت"، ومنذ ذلك الحين عرفت أنَّها لا تريد أن تكون أيَّ شيءٍ آخر سوى أن تكون كاتبةً. وبعد أن كبرت، كتبت أوَّل رواية لها باسم "هاري بوتر"، وكان ذلك في الفترة الَّتي كانت ترعى فيها ابنتها الصَّغيرة. وقد استغرقت خمس سنوات؛ لكي تنتهي من كتابة هذه الرِّواية. ولكن، لم تكن هذه الرِّواية هي كتابها الأوَّل. فقد كَتبتْ روايتين للكبار ولكنَّها لم تنشرهما. وتقول "رولنج": إنَّ كونها قادرةً على أن تقول إنَّها كاتبةٌ قد نُشرت لها أعمالٌ سابقةٌ، يعني أنَّها قد حقَّقت حلمها.

فيليب بولمان

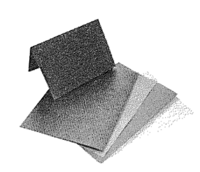
يجلس "بولمان" (الموجود في الصُّورة على يسار الصَّفحة) إلى مكتبه كلَّ يومٍ في السَّاعة ٩:٣٠ صباحًا، ويظلُّ يعمل حتَّى وقت الغداء. ويهدف إلى كتابة ثلاث ورقاتٍ بحجم A4 بخطِّ اليد. وإذا تمكَّن من تحقيق هذا الهدف، فإنَّه يقضي وقت ما بعد الظُّهر في القيام ببعض الأعمال الخشبيَّة أو في العزف على البيانو. أمَّا إذا لم يصل إلى المعدَّل المطلوب في الكتابة قبل الغداء، فإنَّه يعود إلى مكتبه مرَّةً أخرى حتَّى يكمله. وكان دائمًا يضع آخر جملة يكتبها، أو يقوم بكتابة جملةٍ جديدةٍ في أعلى الصَّفحة الرَّابعة، حتَّى لا يبدأ في اليوم التَّالي بورقةٍ فارغةٍ تمامًا. ويقول "بولمان": ستستغرق وقتًا طويلاً في الكتابة إذا لم يكن هناك ما يلهمك. والمهارة هي أن تستطيع أن تكتب في حالة عدم وجود ما يلهمك، مثلما تستطيع أن تكتب عندما يتوافر لديك هذا الإلهام.



التَّعرُّف على الأساسيَّات أوَّلاً

اجمعْ أوَّلاً موادَّ الكتابة الَّتي ستحتاجها، وحدِّد المكان الَّذي ستكتب فيه قصَّتك. ومن أفضل الأشياء الَّتي يتميَّز بها الكاتب هي أنَّه لا يحتاج إلى أشياء كثيرةٍ في عمله. فكلُّ ما يحتاج إليه كتَّاب القصص الخياليَّة هو ورقةٌ وقلمٌ أو جهاز كمبيوتر؛ حتَّى يتمكَّنوا من كتابة قصصهم الخياليَّة.

١ اجمعِ الموادَّ المستخدمة في الكتابة



- إلى جانب القلم والورقة، قد تحتاج إلى استخدام مكتبتك الخاصَّة أو الإنترنت؛ للبحث عن شيءٍ معيَّنٍ. وعند تعلُّمك مهنة الكتابة، فمن المفيد أن يكون لديك العناصر التَّالية:

- كرَّاسةٌ صغيرةٌ تأخذها معك أينما تذهب.
- أقلام رصاصٍ ملوَّنةٌ؛ والَّتي تعتبر عصًا سحريَّةً لرسم عالمك الخياليِّ.
- أقلامٌ ذات أحبارٍ ذهبيَّةٍ وفضيَّةٍ لتسجيل الأفكار السِّحريَّة.
- أوراقٌ صغيرةٌ لاصقةٌ مختلفة الألوان لتحديد أيَّة فقراتٍ مهمَّةٍ في الكتاب أو للحفاظ على تسلسل الأفكار.
- نجومٌ لاصقةٌ لتسليط الضَّوء على أفضل الأفكار الَّتي خطرت ببالك.
- ملفَّاتٌ وحافظاتٌ للحفاظ على الأفكار الثَّمينة الَّتي ستستخدمها في قصَّتك في أمانٍ.
- قاموسٌ ومعجمٌ وموسوعةٌ.

٢ اخترْ مكانًا مناسبًا للكتابة

يمكن أن يعمل الكتَّاب في أيِّ مكانٍ يعجبهم. كان "روالد داهل" الَّذي كتب قصَّة "ب.ف.ج". و"فيليب بولمان" الَّذي كتب ثلاثيَّة "الموادُّ المظلمة"، يكتبان في الحدائق. كما كانت "ج.ك رولنج" - الَّتي كتبت سلسلة "هاري بوتر" - تكتب في المقهى. أمَّا أنت، فقد تجد أنَّ غرفة نومك، أو ركنًا هادئًا في المكتبة، هو أفضل مكانٍ تكتب فيه. ولذا، عليك أن تجرِّب. حدِّد المكان الَّذي تشعر فيه بالارتياح أكثر من غيره. وأيًّا كان هذا المكان، فيجب أن تجلس بشكلٍ معتدلٍ؛ ذلك لأنَّ الجلوس بشكلٍ منحنٍ يمنع وصول الأكسيجين إلى العقل، وهو ما يجعل المؤلِّفين يقدِّمون قصصًا بلا معنًى.



٣ هيِّئْ مكان الكتابة

- استمعْ إلى الموسيقى لتشجِّع استحضار الأفكار السِّحريَّة.
- رشَّ رائحةً نفَّاذةً غير تقليديَّة.
- انشرْ مجموعةً مختارةً من الصُّور الخياليَّة.
- ضعْ فوق رأسك قبَّعةً (تصنعها بنفسك أو تحصل عليها من أيِّ مكان).
- اخترْ بعض الأشياء الغامضة: لتضعها في المكان الَّذي تكتب فيه، كالأشياء المسلِّية الَّتي قمت بجمعها من على الشَّاطئ، أو بلَّورة كوارتز، أو ريشة بيضاء نقيَّة، أو أيَّة أشياء تكون لها قصَّةٌ معيَّنةٌ يمكنك أن تحكي عنها.

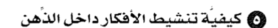
إرشادات الكتابة

عندما تجد المكان الَّذي ستكتب فيه، ستكون القاعدة الذَّهبيَّة لكي تصبح كاتباً حقيقيّاً هي: أن تذهب إلى هذا المكان بقدر ما تستطيع، وأن تحاول أن تكتب أيَّ شيء! وهو ما يسمَّى بالقاعدة الذَّهبيَّة للكاتب.



٤ الدُّخول في مرحلة التَّدريب على الكتابة

قبل استحضار صورة الصِّراع مع التِّنين (كالموضَّح على يمين الصَّفحة). أو تحدِّي السَّحرة الأشرار. يجب أن تدخل في مرحلة التَّدريب على الكتابة. وقد يبدو هذا شيئًا مملاً، ولكنَّه أمرٌ لا بدَّ من القيام به. يمارس أفضل المؤلِّفين الكتابة بشكلٍ يوميٍّ، حتَّى عندما لا يكون لديهم شيءٌ ليكتبوا عنه. أو حتَّى عندما يشعرون أنَّه لا يوجد ما يلهمهم للكتابة. فأنت في حاجة إلى تدريب مهارة الكتابة تمامًا مثلما تقوم بالتَّدريب على لعبة كرة القدم، أو على العزف على البيانو، قبل أداء العرض الأخير لأيٍّ منهما.



٥ كيفيَّة تنشيط الأفكار داخل الذِّهن

إذا تعرَّض الكُتَّاب لحالة من نضوب الأفكار، فبإمكانهم أن يحلُّوا هذه المشكلة عن طريق استخدام بعض الجمل المثيرة، الَّتي تساعد على استحضار الأفكار، مثل:

- كيف أحوِّل القطَّ أو الفأر الصَّغير إلى أميرٍ وسيمٍ، والمشكلات المريعة الَّتي ستواجهها عائلتي نتيجةً لذلك؟

وقد يكون الاشتراك مع صديقٍ في عمليَّة تنشيط الأفكار الموجودة في ذهنك أمرًا ممتعًا. فقد تحصل على أفكارٍ لم يكن لك أن تصل إليها بمفردك.



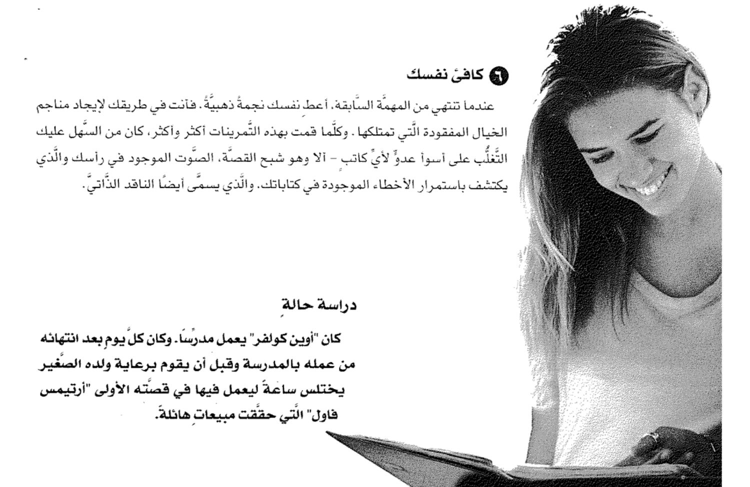
إرشادات الكتابة

حدِّدْ موعداً منتظماً تجلس فيه إلى مكتبك. قد تكون مدَّة ذلك الموعد خمس دقائق أو ساعةً كاملةً. والمهارة هي أن تلتزم بالمحافظة على هذا الموعد.

التَّطبيق العمليُّ

تعلَّمْ أن توسعَ خيالك

حدِّدْ مسبقًا طول المدَّة الزَّمنيَّة الَّتي ستمارس فيها الكتابة لأوَّل مرَّة. ويمكن أن تبدأ هذه المدَّة بدقيقتين. والآن، أغمضْ عينيك وتنفَّسْ أربع مرَّات بطريقة عميقة ومتأنِّية. ثمَّ افتحْ عينيك وانظرْ إلى السَّاعة واكتبْ عبارة "الخنجر في الصَّخر" في أعلى الصَّفحة (انظر الصُّورة الموجودة على الجانب الأيسر). ثمَّ قم بتنشيط الأفكار الموجودة في ذهنك، وحدِّدْ عدد الكلمات السِّحريَّة الأخرى الَّتي يمكنك التَّفكير فيها. اكتبْ كلَّ شيءٍ يأتي على بالك، ولا تجعلْ قلمك يفارق الورقة. وكن فخورًا بما قمت بإنجازه، توقَّفْ عن الكتابة عندما تنتهي الدَّقيقتان. الآن، يمكنك أن تفرح! فقد أثبتَّ أنَّك تستطيع الكتابة.

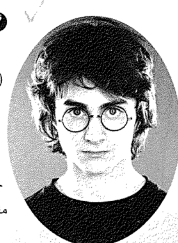


٦ كافئْ نفسك

عندما تنتهي من المهمَّة السَّابقة، أعطِ نفسك نجمةً ذهبيَّةً. فأنت في طريقك لإيجاد مناجم الخيال المفقودة الَّتي تمتلكها. وكلَّما قمت بهذه التَّمرينات أكثر وأكثر، كان من السَّهل عليك التَّغلُّب على أسوأ عدوٍّ لأيِّ كاتب - ألا وهو شبح القصَّة، الصَّوت الموجود في رأسك والَّذي يكتشف باستمرار الأخطاء الموجودة في كتاباتك. والَّذي يسمَّى أيضًا النَّاقد الذَّاتيَّ.

دراسة حالةٍ

كان "أوين كولفر" يعمل مدرِّسًا. وكان كلَّ يومٍ بعد انتهائه من عمله بالمدرسة وقبل أن يقوم برعاية ولده الصَّغير يختلس ساعةً ليعمل فيها في قصَّته الأولى "أرتيميس فاول" الَّتي حقَّقت مبيعاتٍ هائلةً.



❼ الاهتمام بالقراءة

قبل أن تتمكَّن من كتابة مجموعة قصصٍ خياليَّةٍ مثل سلسلة "هاري بوتر" (الَّتي تظهر صورة بطلها على اليمين)، فإنَّك تحتاج إلى معرفة ماهيَّة القصص الخياليَّة. فالقصص الخياليَّة هي الجنس الأدبيُّ الَّذي عادةً ما تدور أحداث قصصه في عالمٍ خياليٍّ، عالمٍ يحكمه السِّحر من خلال سحرةٍ وساحراتٍ يعرفون كيف يستخدمون هذا السِّحر. ولكن، عادةً ما تكون لهذا السِّحر حدود. ابدأْ بقراءة أكبر قدرٍ ممكنٍ من القصص الخياليَّة المختلفة الَّتي تجدها متاحةً أمامك، وإذا دار شيءٌ ببالك فاكتبْه في كرَّاسة الملاحظات الخاصَّة بك.

❽ اكتشفْ ما تحبُّ

تعمَّقْ في التَّفكير في نوعيَّة الكتب الَّتي تعجبك. هل تدخل هذه الكتب عوالم مختلفةً تمامًا مثل عالم السَّحرة والقوى السِّحريَّة، مثل رواية "ملك الخواتم" للكاتب "ج. ر. ر تولكن" (الَّتي توضح الصُّورة شخصيَّةً من الشَّخصيَّات الَّتي تشتمل عليها القصَّة)؟ أم أنَّك تحبُّ أن تتنقل القصَّة ما بين الواقع والخيال، كما في قصَّة "التَّسلسل الزَّمنيُّ للأحداث التَّاريخيَّة في نارنيا" للكاتب "سي إس لويس"؟ أم هل تفضِّل القصص الكوميديَّة الَّتي تدور في العالم الواقعيِّ، مثل رواية "ماتيلدا" للكاتب "روالد داهل"؟

❾ دقِّقِ النَّظر

ارجعْ إلى أفضل قصَّةٍ خياليَّةٍ قرأتها وتخيَّلْ وأنت تقرأ هذه القصَّة أنَّك تكتبها. ابدأْ بالنَّظر إلى الأشياء الَّتي جعلت هذا العالم الخياليَّ يبدو حقيقيًّا ويمكن تصديقه. وعند قراءتك هذه القصَّة لأوَّل مرَّةٍ، قد تندمج في ذلك العالم وتنسى كلَّ شيءٍ عن العالم الواقعيِّ.



⓾ الأساطير والخرافات مصدرٌ للإلهام

هل لاحظت كيف تستنبط القصص الخياليّة أفكارها من قصصٍ أخرى؟ ترجع جذور رواياتٍ كثيرة مثل رواية "السّاحر أوز" (الموضّحة على يسار الصّفحة) ورواية "ذا هوبت" (وهو قزمٌ يشبه الأرنب مسالمٌ بطبعه واجتماعيٌّ) وثلاثيّة "الموادُّ المظلمة" إلى الأساطير القديمة وقصص الجنّيّات. فربّما يكون "تولكن" قد فكّر في شخصيّة "ميرلين" عندما ابتكر شخصيّة "جاندالف".

⑪ ابتكار عالمٍ خياليٍّ

كمؤلفٍ مبتدئٍ، سترغب في اكتشاف سبب عمل القصص وكيفيّته. تدور عمليّة كتابة القصص كلُّها في فلك ابتكار عالمٍ خياليٍّ. ولذلك، عندما تدرس القصص المفضّلة لك، ابحثْ عن أشياء محدّدة جعلتك تعتقد أنّ هذا العالم الخياليّ - الّذي تصفه القصّة - موجودٌ بالفعل في مكانٍ ما غير الّذي نوجد نحن فيه أو في زمانٍ آخر غير زماننا هذا.

إرشادات الكتابة

في أثناء القراءة، فكّرْ في القصّة الّتي ترغب في كتابتها. ما نوع العالم الّذي ترغب في أن تعيش فيه شخصيات هذه القصّة؟ اكتبْ كلّ شيءٍ يجول بخاطرك في كرّاسة الملاحظات الخاصّة بك. وعندما تصل إلى مرحلة الكتابة سوف تجد أحداثًا وشخصياتٍ كثيرةً يمكنك أن تختار من بينها. وإذا لم تجد أنّ الكتاب الّذي تقرأه ممتعًا بالنّسبة لك، فاتركْه وابدأْ في قراءة كتابٍ آخر يجذب انتباهك. احتفظْ بالأفكار الموحية الموجودة في ذهنك وسوف تنساب الأفكار بشكلٍ تلقائيٍّ.



أسلوب الكاتب

ستساعدك كثرة القراءة في أن تكون كاتبًا جيِّدًا. فهذا هو الطَّريق الوحيد الَّذي ستكتشف من خلاله أسلوبك الخاصَّ - أي أسلوب الكتابة الَّذي سيميِّزك عن الآخرين- وسيحتاج هذا الأمر إلى بعض الوقت لكي يتمَّ تطويره.

١ تعرَّفْ على أسلوبك

عندما تبدأ في القراءة من منطلق أنَّك أصبحت كاتبًا، سوف تدرك أنَّ لكلِّ كاتب إيقاعًا وأسلوبًا وصيغًا لغويَّةً تظهر باستمرار على مدار كتابه. فلا يمكن أن يكتب "فيليب بولمان" مؤلِّف رواية "الأضواء الشَّماليَّة" بالأسلوب نفسه الَّذي يكتب به "ليموني سنيكيت" الَّذي كتب مجموعة قصص "سلسلة من الأحداث السَّيِّئة". كما أنَّه لا يمكن أن يشبه أسلوب "ج.ك رولنج" مؤلِّفة سلسلة قصص "هاري بوتر" أسلوبَ "أوين كولفر" مؤلِّف قصَّة "أرتيمس فاول" حتَّى لو كان الاثنان يكتبان نوعيَّة الأعمال الأدبيَّة السَّاخرة.

٢ استخدم أسلوب التَّجربة

عندما تجد مؤلِّفًا تُعجبُ جداً بكتبه، فسوف يدفعك هذا إلى أن تحاكيه. لا تحاولْ فعل ذلك! بل عليك أن تجرِّب. اقرأْ شيئًا مختلفًا من حينٍ لآخر، كأن تقرأ قصَّةً تاريخيَّةً أو كتابًا عن الأساطير. وقد تندهش من الأفكار الَّتي ستقدمها لك هذه الكتب.

دراسة حالةٍ

استمدَّ "أوين كولفر" (الَّتي تظهر صورته في هذه الصَّفحة) الأفكار الموحية لقصَّته "أرتيمس فاول" من التَّاريخ الأيرلنديِّ ومن الأساطير الأيرلنديَّة القديمة الزَّاخرة بالأحداث.

أساليب الكُتَّاب

انظرْ إلى أنواع الكلمات الَّتي يستخدمها هؤلاء الكُتَّاب. هل يستخدمون الكثير من الصِّفات؟ ماذا عن طول الجمل الَّتي يستخدمونها؟ أيُّ أسلوبٍ من هذه الأساليب تفضِّل أن تقرأه؟



هانز كريستين أندرسون

"أخذت قطعة الثَّلج الهشَّة تكبر وتكبر حتَّى تحوَّلت إلى سيدة ترتدي فستانًا أنيقًا أبيضَ اللَّون مصنوعًا من ملايين النَّجمات الثَّلجيَّة. وقد كانت سيدةً جميلةً جداً. وعلى الرَّغم من أنَّها كانت من الثَّلج النَّاصع البياض الَّذي يومض من التَّألُّق، فإنَّها كانت تنبض بالحياة".

هانز كريستين أندرسون، قصَّة ملكة الثَّلج

أوين كولفر

"كان القائد "روت" يشرب سيجاراً مصنوعاً من الفطريَّات الضَّارَّة بالصِّحَّة. وقد مات عددٌ كبيرٌ من أفراد الفرقة المتراجعة.

"أوين كولفر"، قصَّة "أرتيمس فاول"



فيليب بولمان

"أحسَّت "لارا" بنوعٍ من الرُّعب الَّذي جعلها تشعر أنَّ عمودها الفقاريَّ قد تجمَّد... فلم يكن لديها سوى يومٍ واحدٍ لكي تبحث فيه عن "روجر" وتستكشف هذا المكان، وكان عليها أن تهرب أو أن تجد من ينقذها. وإذا قتل كلُّ الخدم، فمن سيساعد الأطفال الَّذين لا يزالون يعيشون في البرِّيَّة الثَّلجيَّة".

"فيليب بولمان"، قصَّة "الأضواء الشَّماليَّة"



كيت دي كاميللو

"وفي الزِّنزانة، كان هناك عددٌ كبيرٌ من الفئران الكبيرة الشِّرِّيرة. وقد فرض القدر على "ديسبارو" أن يواجه هذه الفئران.

أيُّها القارئ، لا بدَّ أن تعرف أنَّ القدر يخبِّئ لكلِّ شخصٍ منَّا شيئًا ما، فأرًا كان أم رجلاً، لا أحد يستطيع أن يعرف بالضَّبط".

"كيت دي كاميللو"، قصَّة "قصَّة ديسبارو"



٣ لا تخفْ

إذا نضب مَعين أفكارك، فلا تخفْ! لأنَّ هذا الخوف سوف يمحو كلَّ ما بذهنك. وفي واقع الأمر، يوجد لديك عددٌ كبيرٌ من الأفكار المحبوسة في مناجم الخيال المفقودة. فهذا هو المكان الَّذي تختزن فيه ذاكرتك اللاشعوريَّة خبرات كلِّ التَّجارب الَّتي مررت بها.

٤ أطلق العنان لأفكار قصَّتك

يكمن إبداع الكاتب الحقيقيِّ في قدرته على استخراج كلِّ الأفكار العبقريَّة المختبئة في رأسه وتشكيلها في صورة روايات جديدةٍ جذَّابة. ويعتبر القيام بتنشيط الأفكار الموجودة بذهنه طريقةً جيِّدةً لبدء التَّعامل مع الذَّاكرة اللاشعوريَّة، ولكنَّه سيحتاج إلى بعض المهارات الأخرى قبل أن يتمكَّن من القيام بذلك.

٥ البحث عن الفكرة

إذا سألت الكُتَّاب عن الأماكن الَّتي يستقون منها أفكارهم وشخصيَّاتهم، فسيجيبون



بكلماتٍ مثل "من أيِّ مكانٍ" أو "إنَّها جاءت بالمصادفة". وفي الحقيقة، يقوم كثيرٌ من المؤلِّفين مثل "تشارلز ديكنز" (الموجود في الصُّورة على اليمين) بتخزين الأفكار لسنوات، كما أنَّهم يجمعون المعلومات بطريقةٍ شعوريَّةٍ ولاشعوريَّة. وتمتزج كلُّ هذه الأشياء مع الذِّكريات والقصص الأخرى والأحاديث الَّتي يسمعونها دون قصدٍ، بالإضافة إلى النَّاس الَّذين يلتقون بهم والمقالات الموجودة في الجرائد وألحان الأغاني وأجزاءٍ من الأبيات الشِّعريَّة. ويفعل كلُّ النَّاس هذا الأمر بشكلٍ تلقائيٍّ على عكس الكُتَّاب الَّذين يفعلونه عن عمدٍ. وأحيانًا، قد يفجِّر شيءٌ من هذه الأشياء الشَّكل الكامل لشخصيَّةٍ أو لقصَّةٍ ما في ذهن الكاتب.

دراسة حالة

يقول "فيليب بولمان" إنَّه قد أخذ أفكارًا معيَّنةً من كلِّ الكتب الَّتي قرأها. ولكنَّه لا يعني بهذا القول أنَّه قد نسخ ما كتبه الكُتَّاب الآخرون. فقد قصد أنَّ أفكار قصصه غالبًا ما تكون مستوحاةً ممَّا يتذكَّره من الأشياء الَّتي قرأها في السَّابق من الأعمال الكوميديَّة والشِّعر والقصص القديمة.

التَّطبيق العمليُّ

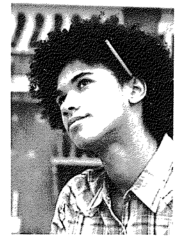
كيفيَّة تنشيط الأفكار داخل الذِّهن

أسرعْ في عمليَّة البحث عن الأفكار من خلال تمرين تنشيط الأفكار داخل الذِّهن. قسِّمْ ورقةً صغيرةً إلى عشرة مربَّعات (يكفي كلٌّ منها لكتابة اسمٍ واحدٍ فقط فيه). افعلِ الشَّيءَ نفسه باستخدام خمس ورقاتٍ مختلفة الألوان، حتَّى تصل – في النِّهاية – إلى تكوين ستِّ مجموعاتٍ تتكوَّن كلٌّ منها من عشرة مربَّعات. والآن، ابدأْ في كتابة الأفكار الَّتي تأتي على بالك لأوَّل وهلةٍ بأسرع ما يمكن. اكتبْ أسماء عشرة أبطالٍ في مجموعة المربَّعات الأولى مثل ويتشفايندر أو إلفجيرل. أمَّا المجموعات الأخرى فخصِّصها لكتابة أسماء الأشرار أو المعارضين للبطل (مثل اسم ورست ويتش) أو لكتابة اسمٍ لعالمك الخياليِّ أو لجزءٍ معيَّنٍ منه (مثل اسم "هايتس أف هورس") أو لكتابة موضوعٍ سحريٍّ سيكون مهمًّا في القصَّة (مثل تروث واند)، أو مساعد البطل (مثل سيلفر فالكون) أو تابع الشرير (مثل كات آكل لحم البشر).

والآن، اخلطْ كلَّ مجموعة من مجموعة المربَّعات واقلبْها على ظهرها على المكتب الَّذي تكتب عليه. ثمَّ اقلبِ المربع العلويَّ من كلِّ مجموعة. أصبح لديك – الآن – المكوِّنات الأساسيَّة المذكورة سابقًا لكتابة قصَّةٍ خياليَّةٍ وهي: الأبطال والأشرار والمكان الَّذي تدور فيه الأحداث والشَّيء الَّذي يتنازعون عليه.

إرشادات الكتابة

احتفظْ بملاحظات تنشيط الأفكار في كرَّاسة الملاحظات الَّتي تكتب فيها أو في ملفٍّ منفصلٍ. وفي الوقت الحالي، قد تبدو هذه الملاحظات كأشياء غير مهمَّةٍ. ولكن، عندما تمرُّ بخاطرك هذه الأفكار مرَّةً أخرى، فإنَّها ستكون مصدر إلهامك.



❻ حقائق واقعيةٌ

أحيانًا، قد يكون البحث أمرًا مهمًّا في هذا المجال. وقد يبدو هذا شيئًا غريبًا في مجال كتابة القصَّة الخياليَّة. ولكن، قد يكون سرد الأحداث الحقيقيَّة الَّتي حدثت في الماضي أغرب من الخيال.

- إذا أردت الحصول على أسحارٍ لتعويذات مقنعة، عليك أن تجد كتابًا يتحدَّث عن تاريخ الشَّعوذة واعرف الأفكار الجديدة الَّتي يحاول الكتاب توصيلها.
- إذا حاولت - مثلاً - أن تصنع قلعةً خياليَّةً (كالموجودة أسفل الصَّفحة)، فيجب أن تبحث في أنواعٍ مختلفة من كتب السِّحر - إنجليزيَّة وفرنسيَّة وهنديَّة وصينيَّة - ثمَّ تدمجها مع بعض من أفكارك الشَّخصيَّة. وبذلك، ستصل إلى أفكارٍ جديدةٍ تمامًا.

❼ استخدمْ ما تعرف

يمكنك استخدام المهارات الَّتي تتمتَّع بها في مجال التِّقنية أو غيرها من المجالات الأخرى. فإذا كنت تعزف على آلة موسيقيَّة معيَّنة أو تعرف الكثير عن الكمبيوتر أو تلعب الشَّطرنج أو تمارس رياضةً غير عاديَّة - كالرِّماية أو الفنون العسكريَّة مثلاً - فعليك أن تحاول المزج بين معرفتك الشَّخصيَّة وبعض الشَّخصيَّات الخياليَّة وحاول أن ترى إلى أين سيأخذك كلُّ هذا. فيمكن أن تجد نفسك فجأةً أمام قصَّةٍ غير عاديَّةٍ بالمرَّة.

إرشادات الكتابة

يمكن أن تأتي الأفكار من أيِّ مكانٍ وفي أيِّ وقتٍ. فلم يكن لدى "ج.ك رولنج" شيءٌ لتكتب عنه عندما جاءتها فكرة كتابة سلسلة قصص "هاري بوتر". فقد جاءتها فكرة قصَّة "هوجوارت إكسبريس" عندما كانت تستقلُّ قطارًا مزدحمًا. ولذا، يجب أن تكون كرَّاسة الملاحظات - الَّتي تكتب فيها - قريبةً منك دائمًا.



❽ استخدم عقلك الباطن

قد تأخذ القصص الجيِّدة بعض الوقت حتَّى تظهر. وبدلاً من دفع الأفكار بالقوَّة، حاولْ إعداد ذهنك للمهمَّة التَّالية الَّتي ستقوم بها قبل أن تخلد للنَّوم. اطلبْ من عقلك الباطن أن يأتيك ببعض الأفكار. وفي اليوم التَّالي، قد تجد أنَّ ما كنت تفكِّر فيه قد تبلور في ذهنك.



دراسة حالةٍ

قال الكاتب "روبرت لويس ستيفنسون" إنَّ فكرة قصَّته "القصَّة الغريبة للدُّكتور جيكل ومستر هايد" (الصُّورة الموجودة على اليسار) قد جاءته في حلمٍ من أحلامه. وقد قام بتخصيص أجندةٍ ليسجِّل فيها أحلامه شأنه في ذلك شأن بقيَّة الكُتَّاب المعروفين. ولذلك، عليك أن تحتفظ بكرَّاسة الملاحظات بالقرب من سريرك وتسجِّل فيها بسرعةٍ أيَّ أفكارٍ جيِّدةٍ بعد أن تستيقظ وقبل أن تطير تلك الأفكار وتتبخَّر.

❾ أضف التَّفاصيل

عندما تبدأ أفكار قصَّتك في الجيشان ببالك، عليك أن تفكِّر في تفاصيل أكثر حول المكان الَّذي سوف تقع فيه أحداث تلك القصَّة. جرِّبِ التَّمرين الموجود في مربَّع التَّطبيق العمليِّ في صفحة ١١. هل تشعر أنَّ أفكارك تتطوَّر؟ هل تحتاج إلى إضافة بعض التَّفاصيل؟

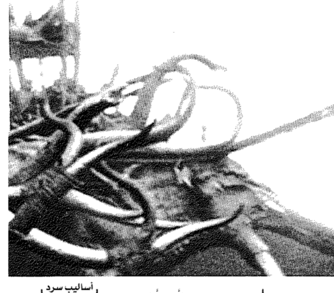
⑩ استكشاف المشهد



في الكتب الخياليَّة، يكون مكان المشهد وزمانه شيئًا مهمًّا مثله مثل الشَّخصيَّات، فكِّرْ في "نارنيا" أو في "الأرض الوسطى" ثمَّ تخيَّلِ المشهد الَّذي سوف تدور فيه أحداث قصَّتك. كيف سيبدو الرِّيف في تلك القصَّة؟ ما هي نوعيَّة الكائنات الَّتي تعيش في تلك المناطق؟ هل هي أرضٌ بريَّةٌ أم موحشةٌ أم بها مدنٌ مأهولةٌ بالسُّكَّان؟ هل تختلف قوانين هذا العالم عن القوانين في عالمنا الواقعيِّ؟ وكيف سيؤثِّر هذا كلُّه على الحبكة الدِّراميَّة في القصَّة؟

⑪ رحلاتٌ مثيرةٌ

ستحتاج إلى معرفة الأماكن الموجودة في العالم الَّذي تعيش فيه والَّتي سوف تؤثِّر على الحبكة الدِّراميَّة. فإذا أراد البطل أن يذهب إلى مكانٍ معيَّنٍ حتَّى يستكمل عمليَّة البحث، فعليك أن تقدِّم للقارئ بعض المعلومات عن هذا المكان بأسرع ما يمكن. كما عليك أن تستخدم ذلك الأمر لخلق عنصر التَّشويق في النَّصِّ من خلال الإشارة إلى الأخطار المزعجة الَّتي ستواجهه في الطَّريق. فكلَّما جعلت جغرافيا المكان تبدو أكثر غرابةً وتشويقًا، أصبحت القصَّة أكثر إثارةً.

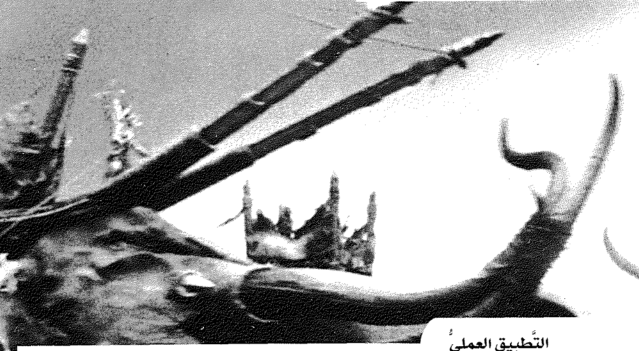


دراسة حالةٍ

يقول "بول ستيوارت" - الَّذي كتب قصَّة "حافة التَّسلسلات الزَّمنيَّة للأحداث": إنَّ أفكار الكتب تبدأ بمناقشة الخريطة الَّتي رسمها "كريس رديل" للمكان. وبعد ذلك، تتطوَّر هذه الكتب نتيجةً للجهد المشترك الَّذي يقومان به - فيقوم "كريس" بوضع الأفكار في حين يتولَّى "بول" عمليَّة الكتابة. انظرْ إلى الخطط المفصَّلة الموجودة في كتبهما مثل "فيما وراء الغابات العميقة" أو "لعنة جلومجلوزور".

إرشادات الكتابة

في القصص الخياليَّة الجيِّدة، دائماً ما تتعرَّض الشَّخصيَّات الموجودة في هذا العالم إلى تهديدٍ خطيرٍ. اقرأ كتب المؤلِّفين الآخرين لترى إن كنت تستطيع أن تصل إلى تهديدٍ قد يواجه البطل وأصدقاءه في قصَّتك ويبدو كعقبةٍ في الطَّريق نحو تحقيق النَّجاح. وقد يكون هذا التَّهديد عقبةً لا يمكن التَّغلُّب عليها.



التَّطبيق العمليُّ

رسم صورةٍ للمكان الَّذي تدور فيه أحداث القصَّة

هل تذكر "مناجم موريا" أو " ديد مارشيس" أو العنكبوت الضَّخم "شيلوب" الموجودين في قصَّة "ملك الخواتم" (الموضَّحة في أعلى ويمين الصَّفحة) في خمس دقائق، اكتبِ الأماكن قاسية البرودة والحيوانات الغريبة الَّتي تحبُّ أن يتخطَّاها بطل قصَّتك. والآن، كرِّرْ هذا التَّمرين وقمْ بإعداد قائمة بالأماكن فائقة الجمال، كالجدول الصَّافي الَّذي تفوق مياهه أيَّ قوَّةٍ يمكن التَّنبُّؤ بتأثيرها. كما أنَّ تحديد الأماكن الآمنة الَّتي قد يلجأ الأبطال إليها يسمح لهم وكذلك للقرَّاء بالتقاط الأنفاس أو إمكان أن يشعروا بشيءٍ من الطُّمأنينة الواهية. وكذلك، عندما يكون الملاذ الَّذي سيلجأ إليه الأبطال هو الآخر معرَّضًا للتَّهديد من قِبَل قوًى خفيَّةٍ، سيهتمُّ القارئ بمعرفة ما يمكن أن يحدث لهؤلاء الأبطال.



⑫ اختيار التَّفاصيل

عندما تعرف - جيِّدًا - العالم الخياليَّ الَّذي سوف تكتب عنه، اخترْ - فقط - أكثر الأشياء الملفتة به وقمْ بوصفها. عليك أن تفكِّر بشكلٍ مختصرٍ ودقيقٍ ومثيرٍ. ومِن البداية، عليك أن تقدِّم للقرَّاء تلميحاتٍ شائقةً تثير مشاعرهم. لا بدَّ من وجود حدثٍ ما في ذلك الوقت؛ حدثٍ غامضٍ يثير فضول القارئ.

⑬ الوصفة الأولى لإعداد مشهدٍ جيِّدٍ

امزجِ الوصف مع الحركة:

"كان هناك شيءٌ يحدث بين الأشجار لم تكن لتصدِّقه عين الإنسان.... شقَّ شعاعٌ من الضَّوء الأزرق الظُّلمة. وقد انبثق هذا الشُّعاع من فتحةٍ ضيِّقةٍ موجودةٍ في الصَّخرة العالية الَّتي أشبه ما تكون بسن الإنسان. وفي هذه الفتحة، كانت هناك بوَّابتانِ حديديَّتانِ مفتوحتانِ على مصراعيهما ويقع وراءهما نفقٌ. وقد ظهرت على الأشجار ظلال الموكب الغريب الَّذي دخل من هاتين البوَّابتين إلى التَّلِّ. كان هذا الموكب عبارةً عن عددٍ من النَّاس الصِّغار في الحجم".

"آلان جارنر"، قصَّة "قمر جومراث"

⑭ الوصفة الثَّانية لإعداد مشهدٍ جيِّدٍ

امزجِ الوصف مع الحركة باستخدام أسلوب إحدى الشَّخصيَّات:

"بعد أن استيقظت "هولي" من النَّوم، أخذت حمَّامًا ساخنًا حيث إنَّها تنعم بميزةِ توافر المياه السَّاخنة بشكلٍ مستمرٍّ؛ لأنَّها تعيش بالقرب من مركز الأرض. وعلى الرَّغم من أنَّها لا ترى ضوء الشَّمس، فإنَّ هذا يعدُّ ثمنًا قليلاً مقابل ما تستمتع به من خصوصيَّةٍ. تعيش "هولي" في باطن الأرض وهو آخر الأماكن الَّتي تخلو من وجود البشر. لا يوجد شيءٌ يساوي رجوع الإنسان إلى بيته وأخذه حمَّامًا دافئًا يشعره بالرَّاحة بعد قضائه يومًا مشحونًا بالعمل. فهي نعمةٌ لا تقدَّر بثمنٍ.

"أوين كولفر"، قصَّة "أرتيميس فاول"

التَّطبيق العمليُّ

بدايةٌ مثيرةٌ

اكتبْ أوَّل فقرةٍ في القصَّة وانتبهْ إلى ربط وصف المشهد مع الحركة. اخترْ كلماتٍ رنَّانةً - فبدل أن تجعل البطل يمشي اجعلْه ينطلق بقوَّة أو يطير أو حتَّى يتخطَّى كلَّ الصِّعاب الَّتي تعوق طريقه. فكِّرْ في صورٍ مثيرةٍ، مثل الصُّورة الَّتي قدَّمها "ألان جارنر" عن الصَّخرة الَّتي تشبه شكل سنِّ الإنسان والَّتي تخلق جوًّا يبعث على التَّشاؤم. فكِّرْ - أيضًا - في استخدام الصِّفات الَّتي تساعد في سرد أحداث القصَّة، فوصف الشَّيء بكلمة برَّاقٍ أقوى من وصفه بكلمة لامعٍ، حيث إنَّ الشَّيء البرَّاق يلمع ويكون ذا تأثيرٍ، في حين أنَّ الشَّيء اللامع يكون لامعًا فقط.

١٥ الوصفة الثَّالثة لإعداد مشهدٍ جيِّدٍ

امزج الوصف مع الحركة باستخدام أسلوب إحدى الشَّخصيَّات في ظلِّ وقوع أحداثٍ متلاحقةٍ:

"أخرجت "هولي" الأجزاء المتبقية من النَّبات الشَّائك من المبرد وشربت ما به وهي في الأنفاق. وكالمعتاد، كان الطَّريق الرَّئيس يمتلئ بالفوضى.

امتلأت الطُّرق الَّتي تحفُّها الأشجار بالأرواح الَّتي تجول في الفضاء مثل الأحجار في زجاجة. لم يبد الأقزام المسؤولون عن حراسة الكنوز الموجودة في باطن الأرض أيَّ نوعٍ من المساعدة، حيث كانت هذه الأرواح تجول الطرق وهي متثاقلة.

فقد غزت الأقزام كلَّ رقعةٍ من الأرض الرَّطبة تلعن وتسبُّ مثلما يفعل البحَّارة".

أوين كولفر "أرتيمس فاول"

١٦ الوصفة الرَّابعة لإعداد مشهدٍ جيِّدٍ

إذا كان عالمك الخياليُّ يحتاج إلى كثيرٍ من الشَّرح، فقمْ بإعداد المشهد في الفصل الأوَّل حتَّى لا تحتاج إلى استخدام أوصافٍ كثيرةٍ فيما بعد. وقد استخدم "سي إس لويس" هذا الأسلوب:



"ظنَّت "لوسي" أنَّ هذا الدُّولاب لا بدَّ أن يكون دولابًا كبيرًا للملابس... ثمَّ لاحظت أنَّ هناك شيئًا ما يُسحق تحت قدميها... وبدلاً من أن تشعر بأرضيَّة الدُّولاب الخشبيَّة الصُّلبة والملساء، شعرت بشيءٍ ناعمٍ وهشٍّ وغاية في البرودة... شعرت "لوسي" بقليلٍ من الخوف، ولكنَّها في الوقت نفسه انتابها شعورٌ بالفضول والإثارة".

"سي إس لويس" قصَّة "الأسد والسَّاحرة ودولاب الملابس"

الأبطال

يعدُّ القيام برسم أبطالٍ وأشرارٍ قريبين من الواقع بالإضافة إلى بقيَّة الشَّخصيَّات المساعدة الأخرى الَّتي تؤثر في الأحداث مفتاحَ نجاح أيَّة قصَّة. كما يعدُّ الاهتمام الشَّديد بشخصيَّة البطل مثل شخصيَّة الملك آرثر (الموضَّح في الصُّورة الموجودة على يسار الصَّفحة) من العوامل الرَّئيسة الَّتي يجب مراعاتها عند رسم شخصيَّة البطل في القصَّة. وإذا لم تفعل ذلك، فلن تتمكَّن من أن تجعل القرَّاء يهتمُّون بهذه الشَّخصيَّة.



❶ اختيار اسم البطل

يقول "فيليب بولمان": إنَّ شخصيَّة "لارا" الموجودة في قصَّة "الأضواء الشَّماليَّة" قد جاءته دفعةً واحدةً بدءًا من اسمها حتَّى تفاصيلها. أمَّا "ج.ك رولنج"، فقد قامت بتجميع الكلمات الَّتي تحبُّ وقع صداها على سمعها مثل كلمة "دامبل دور" والَّتي تعني في اللُّغة الإنجليزيَّة القديمة كلمة النَّحل الطَّنَّان. وإذا واجهتك مشكلةٌ عند اختيار اسم البطل، عليك أن تبحث عن اسمٍ له في كتب أسماء الأطفال أو في الأطلس أو في دليل التِّليفونات. وإذا اخترت اسمًا، فعليك أن تنطقه بصوتٍ عالٍ حتَّى يتثنَّى لك أن ترى تأثير هذا الاسم.

إرشادات الكتابة

قمْ بعمل قائمةٍ بالكلمات المميَّزة في كرَّاسة الملاحظات الخاصَّة بك. اكتبْ أيَّ كلمةٍ تجذب انتباهك. وعندما ستبحث مرَّةً أخرى عن اسمٍ، ستعرف المكان الَّذي يمكنك أن تذهب إليه. ولا تجعلْ هذا الاسم يبدو معقَّدًا حتَّى يتمكَّن القارئ من أن يتذكَّره. فالأسماء البسيطة مثل "كيت" أو "چيم" أو "ويل" يمكن أن نتذكَّرها - بسهولة - أكثر من غيرها.

❷ رسم صورةٍ للبطل

تحتاج أن تعرف الشَّكل الَّذي سيظهر به البطل. فكِّرْ في نوعيَّة الملابس، وشكل الشَّعر والطُّول والبناء الجسمانيِّ، وفي الأشياء الَّتي يحبُّها والأشياء الَّتي يكرهها. وهل يجيد فعل أشياء معيَّنة؟ وما هي نقاط ضعفه؟ ثمَّ فكِّرْ في الطَّريقة الَّتي تستفيد بها من نقاط ضعفه في سير أحداث القصَّة. فعلى سبيل المثال، كانت "لارا" كذَّابةً وتفتقد إلى الخيال، ولكنَّ هذين العيبين ساعداها كثيرًا في الخروج من المواقف الصَّعبة الَّتي واجهتها.

التَّطبيق العمليُّ

خلفيَّةٌ تاريخيَّةٌ عن حياة البطل

يحتاج بطل قصَّتك إلى عمل لمحة عن ماضيه. قمْ في خمس دقائق بتنشيط الأفكار الموجودة في ذهنك عن طريق التَّفكير في كلِّ الأشياء المتعلِّقة بهذا الموضوع؛ من هو هذا البطل؟ وأين يعيش؟ وهل لديه عائلةٌ؟ وهل يذهب إلى المدرسة أم إلى العمل؟ ها هي الخلفيَّة التَّاريخيَّة المختصرة الَّتي عملها "أوين كولفر" عن شخصيَّة "هولي شورت" (الموجودة في الصُّورة على يسار الصَّفحة) في قصَّة "أرتيمس فاول":

"لقد كانت "هولي شورت" مخلوقًا خياليًّا، فهي جنِّيَّةٌ من الجنِّيَّات المذكورة في الحكايات الأيرلنديَّة، والَّتي يمكن أن توقع أذًى بكلِّ من يحاول أن يمسك بها. لقد كان "كيوبيد" جدَّها الأكبر. وكانت أمُّها جنِّيَّةً أوربيَّةً حادَّة الطَّبع وممشوقة القوام".

❸ حدِّد المشكلة الَّتي ستواجه البطل

وأخيرًا، يأتي أهمُّ ما في القصَّة وهي المشكلة أو المشاكل الَّتي سيواجهها البطل. فلا يريد أحدٌ أن يقرأ قصصًا تحكي عن أناس يعيشون عيشةً مثاليَّةً وفي سعادة تامَّة. ففي سلسلة قصص "هاري بوتر"، أفسدت العائلة البشعة الَّتي تبنَّته -، وهي عائلة "دارسيلس" (الموجودة في الصُّورة إلى اليسار) - حياته. يجب أن تستخدم خبراتك الشَّخصيَّة في أن تجعل المشاكل الَّتي تواجه البطل تبدو مشاكل حقيقيَّةً؛ لأنَّ القرَّاء سوف يستمرُّون في القراءة فقط إذا ما ظلُّوا يشعرون بالشَّخصيَّات الموجودة في قصَّتك. كما أنَّه لا بدَّ أن تصف بعض المشاعر الحقيقيَّة. ويمكنك استخدام مشاعرك الشَّخصيَّة في القيام بذلك الأمر.



④ التَّعرف على شخصيَّة الشِّرِّير

فكما أنَّه لا بدَّ أن تكون أمام البطل مشكلةٌ ليواجهها ويتغلَّب عليها، فإنَّ الشِّرِّير هو من سيقدِّم هذه المشاكل أو سيتسبَّب في وجود الصِّراع. إذن فمن هو هذا الشِّرِّير؟ هل الشَّخص الَّذي قد فكَّرت فيه في تمرين تنشيط الأفكار الموجود في صفحة ١٧ يبدو جيِّدًا لأداء هذا الدَّور؟



⑤ ابحثْ عن دافع الشَّرِّ

عليك أن تفكِّر - أوَّلاً - في الدَّافع وراء كون الأشرار كذلك. هل هم ممَّن يلهثون وراء السُّلطة؟ أم هل يريدون أن تكون لديهم ثروةٌ كبيرةٌ أو نفوذٌ يمكنهم من السَّيطرة على بقيَّة الأشخاص أو تجعلهم مخلَّدين؟ أم هل هم أشرارٌ بطبيعتهم ويستمدُّون سعادتهم من تدمير الأشياء، مثل شخصيَّة "كونت أولاف" (الموجود في الصُّورة على يمين الصَّفحة) الموجودة في مجموعة قصص "سلسلة من الأحداث السيِّئة"؟ وهل هم حاقدون على البطل - الَّذين يتنافسون معه للوصول إلى لقبٍ أو منصبٍ معيَّنٍ؟ أم أنَّهم أصبحوا أشرارًا لعدم وجود فرصةٍ تمكِّنهم من أن يصبحوا أخيارًا؟

التَّطبيق العمليُّ

حدِّدْ شخصيَّةَ الشِّرِّير

في تمرينٍ يستمر لعشر دقائق، قمْ بتنشيط الأفكار الموجودة بذهنكم المرتبطة بشخصيَّة الشِّرِّير. كيف يتعامل هذا الشَّخص مع الآخرين وما هي دوافعه؟ فكِّرْ - أيضًا - في نقاط ضعفه وكيف يمكن الاستفادة منها في تحريك سير أحداث القصَّة. فمثلاً، في سلسلة كتب "هاري بوتر"، يعرف "ڤولديمورت" حبَّ السُّلطة فقط، ولكنَّه لا يعرف ما هو الحبُّ نفسه.

ملفُ الأفكار



الشَّرُّ الأعمى

في قصة "بي إف جي"، قدَّم الكاتب "رولد داهل" تسعة عمالقة من أكلة لحوم البشر كانوا يعتقدون أنَّ سلوكهم الشَّرس هو أفضل شيءٍ يفعلونه.

الأشرار البارعون

وأخيرًا، هناك شخصيَّاتٌ شرِّيرةٌ من الصَّعب أن يتمَّ تسليط الضَّوء عليها لأنَّها تكون شخصيَّات أخَّاذة، مثل شخصيَّة السَّيِّدة "كولتر" الفاتنة والدة "لارا" الَّتي لا تقدِّم أيَّ شيءٍ بلا مقابل. بل على العكس، فقد ظهرت طبيعتها الحقيقيَّة من خلال السُّلوكيَّات الخبيثة الَّتي يتصرَّف بها فردها الغالي عليها الشِّرِّير بطبيعته.

الشَّرُّ المتربِّص

وكذلك، فإنَّ هناك بعض الكائنات الشِّرِّيرة الَّتي لا نراها كثيرًا في القصَّة، مثل التِّمساح العملاق "كريدلكراس" الموجود في قصَّة المؤلِّف "فيليب ريدلي" والَّذي كان يعيش في بالوعات شارع "ليزرد"، أو الملك الفأر في قصَّة المؤلِّف "تيري براتشيت" - والَّذي كان يطلق عليه اسم "سبيدر" - الَّذي حاول أن يصهر عقل "موريس" في قصَّة "موريس المذهل وقوارضه المتعلمة".

السَّيطرة على العالم

تعتبر شخصيَّة "سايرون" (الموجود في الصُّورة يسار الصَّفحة) الموجودة في قصَّة "ملك الخواتم" من أكثر الشَّخصيَّات الشِّرِّيرة والمخيفة على الإطلاق. فهو شرِّيرٌ جدًّا، ولا يمكنك أن تصف أفعاله الشِّرِّيرة جملةً واحدةً. وقد أفسد شرُّه الكثيرين مثل: "بلاك رايدرز" و"أوركس" و"ساريومان" الطَّيِّب و"جلوم" البائس و"موردور" الَّذي تسبَّب في وحدته.

إرشادات الكتابة

كلَّما طرحت المزيد من الأسئلة الَّتي توضِّح بها شخصيَّة الأشرار الموجودين في قصَّتك، وصلت إلى معلوماتٍ أكثر عنهم وزاد تأثيرهم. ذلك، لأنَّ الشَّيء الَّذي لا تستطيع أن تراه هو الَّذي يسبِّب شعوراً طاغياً بالخوف! وكلَّما زاد تعقيد شخصيَّة الشِّرِّير في القصَّة، كبرت المعركة الَّتي سيخوضها البطل، وأصبحت القصَّة أكثر إثارةً.



❻ بناء سائر الشَّخصيَّات المساعدة

يتمُّ الحكم على الأبطال في القصص الخياليَّة تمامًا مثلما يتمُّ الحكم عليهم في الحياة الواقعيَّة بناءً على الأشخاص الَّذين يصاحبونهم. فالمشاهد الَّتي تدور أحداثها بين البطل وأصدقائه تعتبر طريقةً جيِّدةً لتوضيح النَّواحي الإنسانيَّة في شخصيَّة البطل أو البطلة. فكيف كان يتسنَّى لنا أن نعرف مدى إخلاص "هاري بوتر" إذا لم نستطع أن نراه مع أصدقائه (الصُّورة الموجودة على اليمين).

❼ الأخيار ضدَّ الأشرار

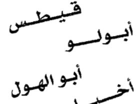
ستحتاج إلى وجود شخصيَّات خيِّرةٍ وأخرى شرِّيرةٍ تساعد أو تضرُّ البطل. ففي تمرين تنشيط الأفكار الموجود في صفحة ١٧، تناولت شخصيَّة مساعد البطل وأعوان الشِّرِّير. هل يمكنك الآن أن تقوم بتطوير تلك الأفكار؟ والآن، عليك أن تقوم بتكوين شخصيَّات قصَّتك بنفسك أو أن تأخذ بعض تلك الشَّخصيَّات من القصص الخياليَّة الكثيرة الموجودة في الأساطير وفي حكايات الجنِّيَّات. ماذا عن شخصيَّة شرِّيرةٍ مثل "جلوم" (الموجود في الصُّورة على يسار الصَّفحة) الموجودة في ثلاثيَّة "ملك الخواتم"، أو شخصيَّة الحصان ذي الأجنحة مثل "بيجاسوس" الَّذي يمكن أن ينقل بطل قصَّتك الخياليَّة إلى برِّ الأمان، أو بعض الشَّخصيَّات الأخرى مثل شخصيَّة "ميدوسا" المأخوذة من الأساطير اليونانيَّة والتي لها رأس ثعبانٍ ويمكنها أن تحوِّل الإنسان إلى صخرةٍ بمجرَّد النَّظر إليه.

إرشادات الكتابة

للبحث عن بعض المخلوقات غير العاديَّة، عليك الرُّجوع إلى قاموس عالم الخرافات. ابحثْ عن الأشياء الَّتي يمكنك إعادة استخدامها، ففي قصَّة "أرتيمس فاول" كان القنطور- وهو كائنٌ خرافيٌّ نصفه إنسانٌ ونصفه حصانٌ - هو المسؤول عن الحفاظ على أمن أرض الجنِّ. كما أنَّ المزج بين الشَّخصيَّات القديمة والحديثة يمكن أن يشكِّل شخصيَّاتٍ مذهلةً ومبتكرةً.

التّطبيق العمليّ

ارسمْ صورةً لشخصيّاتك

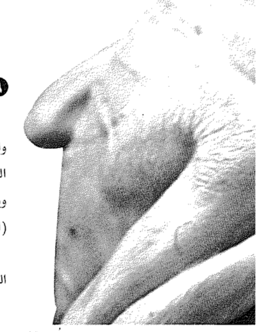


في التّمرين التّالي، حاولْ أن ترسم صورًا للشّخصيّات الموجودة في قصّتك. اسألْ هذه الشّخصيّات عن القوى الخاصّة الّتي يمتلكونها وكيف ستجعل هذه القوى قصّتك أكثر إثارةً. ابحثْ عن الأسماء الّتي تحمل مدلولاً معيّنًا للقارئ حول الشّخصيّات الّتي تطلق عليها تلك الأسماء. وتذكّرْ أنَّ كلَّ شخصيّةٍ تحتاج لأن يكون لها عيبٌ أو ميزةٌ خاصّةٌ بها تجعلها أكثر روعةً أو خسّةً.

❽ سمةٌ مميّزةٌ لكلّ شخصيّةٍ

في قصّة "ملك الخواتم"، يبدو "فرودو" بطلاً غير عاديٍّ في مواجهته لشخصيّة "سايرون" الجبّار. وقد جعلنا "تولكن" نعتقد أنَّ لدى "فرودو" مميّزاتٍ خفيّةً عن طريق تقديم صديقه "سام" شديد الإخلاص له.





❾ المخلوقات الخرافيّة

يوجد في الأساطير اليونانيّة حيوان خرافي نصفه الخلفيُّ تنينٌ وجسمه جسم ماعزٍ وله زوجان من الأرجل مثل أرجل الأسد بالإضافة إلى رأس لكلٍّ من تلك الحيوانات الثلاثة. وتتجمّع هذه الكائنات معًا في هذا المخلوق الخرافيِّ بنسبٍ متساويةٍ! وباستخدام تعويذة معيّنة يصبح لديك هذا الكائن الوهميُّ الّذي يدعى "شيميرا" (الموضّح في الصُّورة الموجودة أعلى الصّفحة).

هل يمكنك الحصول على مخلوقات مخيفة عن طريق استخدام أجزاء مختلفةٍ من الكائنات مثل "تيرانوصورس ريكس" أو "چاينت ڤامبير" أو غيرهما من الكائنات الأخرى؟



راوي القصة

قبل أن تكتب السَّطر الأوَّل الَّذي ستفتتح به القصَّة، ستحتاج إلى تحديد إذا ما كنت تريد أن تروي القصَّة بأسلوب شخصٍ محدَّدٍ لنقل البطل على سبيل المثال، أم أنَّك تريد أن يعرف القرَّاء كلَّ الأشياء الَّتي تحدث لكلِّ الشَّخصيَّات في الوقت نفسه؟ يجب أن تقرِّر بنفسك...

١ الرَّاوي العليم

تُكتب معظم القصص الخياليَّة وحكايات الجنِّيَّات باستخدام أسلوب الرَّاوي العليم أو الَّذي يعرف كلَّ الأحداث. وهذا يعني أنَّه يمكنك أن تخبر القرَّاء بشعور البطل عندما يكون محبوسًا في زنزانةٍ، وكيف يفكِّر السَّجَّانون، ووصف زفير التِّنِّين الَّذي يعصف بـ "البرج الشَّرقيِّ". الحدث الَّذي لا يمكن أن يراه البطل أو السَّجَّان. ولكن، يمكن للكاتب فقط أن يراه. ففي مجموعة قصص "سلسلة من الأحداث السَّيِّئة" (الموضَّحة في الصُّورة على يسار الصَّفحة) استخدمَ "ليموني سنيكيت" أسلوب الرَّاوي العليم الَّذي يعرف كلَّ ما يدور في القصَّة بطريقةٍ أضافت إلى الجوِّ الكئيب الموجود في القصَّة. كذلك، يوضِّح لنا كلٌّ من "سي إس لويس" و"روالد داهل" ما تشعر به الشَّخصيَّات المختلفة بالإضافة إلى ما يفكِّرون فيه.



"كانت أمسيةً غيرَ سارَّةٍ. كانت "لوسي" بائسةً، وبدأ "إدموند" يشعر أنَّ خطَّته لا تسير على النَّحو الَّذي توقَّعه. كما بدأ الطِّفلان الأكبر سنًّا يعتقدان أنَّ "لوسي" قد أصابها نوعٌ من الارتباك. وقف الطِّفلان في الممرِّ يتحدَّثان... همسًا لفترةٍ طويلةٍ بعد أن أوت "لوسي" إلى فراشها".

"سي إس لويس"، قصَّة "الأسد والسَّاحرة ودولاب الملابس".



٢ الرَّاوي المشارك

يمكنك - أيضًا - أن تختار استخدام أسلوب البطل أو البطلة في سرد أحداث القصَّة بالطَّريقة الَّتي يراها أو تراها والَّتي عادةً ما تكتب بصيغة الغائب وفي زمن الماضي. كما أنَّه يمكنك أن تكتبها - أيضًا - بأساليب الشَّخصيَّات المختلفة الموجودة في فصول القصَّة ممَّا يزيد من درجة الإثارة والتَّشويق. ففي قصَّة الكاتب "سينثيا فويجت" بعنوان "أجنحة الصَّقر"، تبدأ القصَّة باستخدام أسلوب ولدٍ لم يذكر اسمه. ولكنَّنا سرعان ما نشاركه أفكاره ونشعر بمخاوفه:

> **"لقد عرف من البداية أنَّ هذا الرَّجل قد يصل إلى الطَّريقة الَّتي يمكن أن يؤذيه بها. وكان عليه أن يخفي شعوره بالخوف، فلم يستطع أن يبكي مهما كان محتاجًا لهذا".**
>
> "سينثيا فويجت"، قصَّة "أجنحة الصَّقر"

٣ الرَّاوي القاصُّ

قد تكون طريقة السَّرد بلسان الرَّاوي القاصِّ أسلوبًا شائقًا لرواية القصَّة. فعندما تقول: "لقد فعلت كذا" أو "لقد رأيت كذا"، يكون من السَّهل أن تقنع القارئ بأنَّ كلَّ شيءٍ تقوله صحيحٌ. ولكنَّك لن تتمكَّن من معرفة ما تفكِّر فيه بقيَّة الشَّخصيَّات إلا عندما يتحدَّثون:

> **"يا له من تلٍّ! كم تسلَّقت ولعبت على هذا التَّلِّ! وأحيانًا، أقف على قمَّة هذا التَّلِّ وأملأ رئتي بالهواء وأصيح. نعم أصيح!"**
>
> "كيفين كروسلي هولاند"، قصَّة "آرثر: حجر الطالع"

التَّطبيق العمليُّ

حدِّدْ أسلوب السَّرد الَّذي ستستخدمه

اكتبْ مشهدًا من قصَّتك. صفِ البطل وهو يتصارع مع بعض الأشرار. اكتبْ - أوَّلاً - هذا المشهد بلسان الرَّاوي العليم الَّذي يعرف كلَّ شيء، ثمَّ قمْ بكتابة الفصل نفسه مرَّةً ثانيةً بلسان الرَّاوي المشارك، وليكن بأسلوب البطل والشِّرِّير. وأخيرًا، حاولْ أن تكتب الفصل نفسه بلسان الرَّاوي القاصِّ. اقرأْ ما حاولت كتابته بنفسك بصوتٍ عالٍ. أيُّ أسلوبٍ من أساليب الكتابة الثلاثة تفضِّل؟ ولماذا؟



الاستعداد للكتابة

عندما تتكوَّن في ذهنك القصَّة الَّتي ترغب في كتابتها، يفضَّل كتابة فقراتٍ قليلةٍ منها. اسردْ حكاية قصَّتك. سيكون هذا السَّرد موجز القصَّة الَّذي سيساعدك في الحفاظ على سير أحداث القصَّة في مسارها الصَّحيح. أثبت أنَّك قادرٌ على أن تأسر القارئ. ولكن، لا تفشِ نهاية القصَّة.



❶ الاطِّلاع على الأغلفة الخلفيَّة للكتب

لتحصل على بعض الأفكار، انظرْ إلى الأغلفة الخلفيَّة لبعض الكتب الخياليَّة، واقرأ التَّعريف بالكتاب. انظرْ إلى تلك التَّعريفات، وحاولْ أن تفهم ما تقدِّمه من معلوماتٍ حول البطل والأشرار. وكلِّ المشاكل الَّتي تجعل القارئ متلهِّفًا لأن يقرأ أكثر وأكثر في هذا الكتاب. كما أنَّها توضِّح الجوَّ العامَّ للكتاب، وتوضِّح إن كان هذا الكتاب جادًّا أم هزليًّا. فالتَّعريف الموجود بكتاب "البداية السَّيِّئة" للكاتب "ليموني سنيكيت" يستحضر جوًّا يشوبه الخطر:

"عزيزي القارئ،

يؤسفني أن أقول لك إنَّ الكتاب الَّذي تحمله بين يديك كتاب غير سارٍّ بالمرَّة. يحكي هذا الكتاب قصَّةً حزينةً عن ثلاثة أطفال غير محظوظين. فمن أوَّل صفحةٍ في الكتاب، يتعرَّض هؤلاء الأطفال للعديد من الكوارث. تستطيع أن تشبِّه هؤلاء الأطفال بأنَّهم كالمغناطيس الَّذي يجلب سوء الحظِّ".

"ليموني سنيكيت، قصَّة "البداية السَّيِّئة"

التَّطبيق العمليُّ

اكتبِ التَّعريف بالكتاب الخاصِّ بالقصَّة

اختصرْ قصَّتك في جملةٍ واحدةٍ لافتةٍ للنَّظر، ثمَّ اشرحْ هذه الجملة في فقرتين أو ثلاث فقراتٍ. فكِّرْ في الأشخاص الَّذين يمكن أن يقرءوا القصَّة وحاولْ أن تجذب انتباههم.

٢ اكتبْ موجزًا للقصَّة

قبل أن يبدأ الرِّوائيُّون في الكتابة، غالبًا ما يقومون بإعداد قائمة بالفصول الَّتي سيكتبونها، ويقولون - باختصارٍ - ما يمكن أن يحدث في كلِّ فصلٍ منها. وهذا ما يسمَّى بموجز الفصل الَّذي يمدُّ الكاتب بهيكل الحبكة الدِّراميَّة، مثله مثل الموجز العامِّ للقصَّة الَّذي يساعده في السَّير في الطَّريق الصَّحيح أثناء عمليَّة الكتابة. ولكي يساعدهم هذا الأمر في الكتابة، يقومون بعمل مخطَّطٍ للحبكة الدِّراميَّة (تسلسل الأحداث) في سلسلة من الصُّور الَّتي تسمَّى لوحات القصَّة. ويمكنك أن تفعل ذلك في القصَّة الَّتي تكتبها بنفسك. ارسمْ أهمَّ الحلقات (الأحداث) بالصُّور. أضفْ قليلاً من الملاحظات الَّتي تقول ما سيحدث في كلِّ مشهدٍ.

٣ ضعْ مخطَّطًا للقصَّة

والآن، أصبح لديك موجز يقول لك ما الَّذي تدور حوله أحداث القصَّة؛ ومجموعة الشَّخصيَّات الموجودة بها، والمشهد والأسلوب الَّذي ستروي القصَّة باستخدامهما. يعدُّ القيام بعمل مخطَّط لقصَّتك من الأدوات المفيدة الَّتي تساعد الكاتب أثناء عمليَّة الكتابة. فقبل أن يبدأ صنَّاع الأفلام في تصوير الفيلم، يجب أن يعرفوا أحداث القصَّة الأساسيَّة وأن يحدِّدوا أفضل طريقةٍ تمكِّنهم من سرد القصَّة على هيئة صورٍ سينمائيَّةٍ.

إرشادات الكتابة

إذا لم تتمكَّن من تلخيص قصَّتك ببساطةٍ في أجزاءٍ، فقد تكون هذه القصَّة معقَّدةً بصورةٍ كبيرةٍ. عليك أن تُبسِّطَ هذه القصَّة. وفي أثناء إعدادك موجز القصَّة، سلْ نفسك "قصَّة من هذه وكيف يمكن أن أرويها؟"

❹ الاستفادة من الأعمال الأدبيَّة الكلاسيكيَّة

إليك بعض التَّعليقات المدرجة تحت لوحة القصَّة الخاصَّة برواية "بيتر بان" (الموضَّحة على يسار الصَّفحة) والَّتي كتبها چيه إم باريه".

١- يتسلَّل "بيتر بان" ليستمع إلى الحواديت الَّتي تحكى لأطفال "دارلنج" قبل النَّوم.

٢- يعلِّم "بيتر" كلاً من "ويندي" و"چون" و"ميتشل" الطَّيران ويأخذهم إلى "نيڤرلاند".

٣- أغوى "تينكر بل" الغيور مجموعة الأطفال المفقودين بالتَّصويب تجاه "ويندي".

٤- طرد "بيتر" "تينكر بل" لمدَّة أسبوع وأخبر الأطفال المفقودين أنَّه قد عهد إلى "ويندي" برعايتهم.

٥- يريد كابتن "هوك" (الموضَّح في الصُّورة أسفل) أن ينتقم من "بيتر" الَّذي قطع ذراعه وألقاها للتِّمساح.

٦- أنقذ "بيتر" "تايجر ليلي" عند "صخرة مارونر"، وبالتَّالي أصبحت هي وقبيلتها حلفاء له.

٧- يريد "ويندي" أن يرجع إلى وطنه وأن يأخذ مجموعة الأطفال المفقودين.

٨- يأسر القراصنة "ويندي" والأطفال.

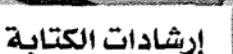
٩- ينقذ "بيتر" الجميع ويأكل التِّمساح "هوك".

١٠- يأخذ الأطفال مجموعة الأطفال المفقودين إلى البيت، ويظلُّ "بيتر بان" في "نيڤرلاند".

❺ كتابة الرِّواية

لا تعتبر الرِّوايات قصصًا قصيرةً يتمُّ تطويلها، ولكنها قصصٌ قصيرةٌ يتمُّ إدخال أحداثٍ أخرى عليها. تتشابه الرِّوايات والقصص القصيرة في أنَّ كلاً منهما لها بدايةٌ ووسطٌ ونهايةٌ. ولكن، يتمُّ تطوير القصَّة الأساسيَّة من خلال إضافة حبكاتٍ دراميَّةٍ فرعيَّةٍ وزيادة عدد الشَّخصيَّات والأحداث.





إرشادات الكتابة

لا تدعْ طول الرِّواية يمنعك من أن تبدأ في كتابتها. إذا استخدمت الطَّريقة الَّتي تعتمد على رسم مخطَّطٍ للقصَّة، فإنَّ كتابة روايةٍ طويلةٍ ستكون أسهل من كتابة قصَّةٍ قصيرةٍ جيِّدةٍ.

إذا قرَّرت أن تكتب روايةً طويلةً، فسوف يساعدك موجز الفصل في رسم مخطَّط للحبكة الدِّراميَّة وفي تحديد الشَّخصيَّات الَّتي ستستخدمها حتَّى تتمكَّن من استكمال القصَّة. سيتمُّ بعد ذلك تحديد عنوان لكلِّ فصلٍ، كما لو كان قصَّةً مصغَّرةً داخل القصَّة الكبيرة. كما أنَّ تقسيم القصَّة إلى فصولٍ سيساعد في خلق جوٍّ شائقٍ. إذا أنهيت كلَّ فصلٍ بمشهدٍ مثيرٍ، ثمَّ تحوَّلت إلى القصَّة الخاصَّة بشخصيَّةٍ أخرى في الفصل التَّالي، فإنَّ هذا سيساعدك على الاحتفاظ بجذب انتباه القارئ.

❻ كتابة القصَّة القصيرة

إذا أردت أن تكتب قصَّةً قصيرةً، سيساعدك القيام برسم مخطَّط للمشاهد الأساسيَّة كما هو الحال في مثال قصَّة "بيتر پان" (الصُّور إلى اليمين واليسار) في العمل على تطوُّر سير أحداث القصَّة وفي التَّركيز على الأحداث والشَّخصيَّات الأكثر إثارةً. كما أنَّه قد يوضِّح أيَّ عيوبٍ موجودةٍ في الحبكة الدِّراميَّة، لكي تتمكَّن من تعديلها قبل البدء في الكتابة. فمثلاً، في نسخة القصَّة القصيرة "بيتر پان"، قد تحتاج إلى حذف بعض المشاهد الموجودة في القائمة السَّابقة وتطوير شخصيَّة "بيتر پان" بطريقةٍ أكثر تفصيلاً.



التَّطبيق العمليُّ

نسج خيوط القصَّة

إذا كنت تعاني من صعوباتٍ في عمل مخطَّطٍ لقصَّتك، عليك أن تجرِّب هذا التَّمرين.

أحضر ورقةً بيضاء، ارسمْ صورةً تقريبيَّةً للبطل وضعْها في دائرةٍ في منتصف الورقة. وفي أثناء رسمك هذه الصُّورة، تخيَّلْ نفسك البطل وأنَّك تحاول تحديد الطَّريق الَّذي ستسلكه. فكِّر في المشاكل الَّتي قد توجد في تلك الطُّرق وماذا يمكن أن يفعل البطل حتَّى يواجهها؟ ارسمْ ستَّة أسهمٍ حول الدَّائرة الَّتي توجد بها صورة البطل بحيث يؤدِّي كلٌّ من هذه الأسهم إلى دائرةٍ أخرى، وفي داخل كلِّ دائرةٍ ارسمْ صورةً لمشهدٍ مختلفٍ، أو يمكن أن تكتب المشهد على شكل أفكارٍ. ستكون كلُّ دائرةٍ عبارةً عن مجموعةٍ من الأحداث الَّتي يمكن أن تقوم بها، أو مجموعةٍ من العقبات الَّتي قد يضعها عدوٌّ ما في طريقك. أعطِ نفسك عشرين دقيقةً، وقد تندهش من الطَّريقة الَّتي قد تتطوَّر بها أحداث قصَّتك.



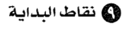
٧ البدايات البطوليَّة

عندما تكون الفكرة الَّتي ستتناولها جاهزةً، قمْ بتقسيم القصَّة إلى فصولٍ وبتخطيط الحبكة الدِّراميَّة بشكلٍ مناسب. وبالتَّالي، ستصبح مستعداً لحكي القصَّة. ركِّز على البطل، كيف ستتمكَّن من جذب انتباه القرَّاء؟

٨ كيفيَّة جذب القارئ

غالبًا، سيقدِّم الجزء الأوَّل من قصَّتك الشَّخصيَّات الرَّئيسة، ويوضِّح للقارئ المشاكل والصِّراعات الموجودة فيها. كما يبدأ الأبطال من خلاله في البحث عن حلٍّ لكلِّ الصُّعوبات الَّتي قد تواجههم. فعندما تكتب المشاهد الافتتاحيَّة، تخيَّلْ أنَّك تحاول أن تقنع أصدقاءك بأن ينضموا إليك في رحلةٍ قد تنطوي على بعض المخاطر. احذفْ من هذه الرِّحلة كلَّ ما يؤدِّي إلى توقُّفها.





٩ نقاط البداية

ولكن، من أين تبدأ قصَّتك بالتَّحديد؟ ما هو المشهد الافتتاحيُّ؟ ففي قصَّة "السَّاحر أوز" يعتبر الصِّراع الخارجيُّ صراعًا دراماتيكيًّا جدًّا. فعندما نعرف كلَّ شيءٍ عن اللَّون الرَّمادي في حياة "دوروثي كانسيس" (الموجودة في الصُّورة على يمين الصَّفحة)، يدفعها الإعصار هي و"توتو" بعيدًا.



ولـكـن، مـع توضيحٍ بسيطٍ للأحداث السَّابقة، أي خلفيَّة القصَّة، يصنع الكاتب جوًّا دراميًّا أكثر عندما ينشب الصِّراع. ففي قصَّة "البدايـة السَّيِّئـة" (الموضَّحة في أعلى الصَّفحة) يبدأ الرِّوائيُّ "ليموني سنيكيت" بوضع القرَّاء أمام تحدٍّ لا يمكنهم أن يقاوموه، بالإضافة إلى أنَّه يجعلهـم يتساءلون: ما هي القصَّة الَّتي يمكن أن تكون سيِّئةً لهذا الحدِّ؟

"إذا كنت تهوى قراءة القصص الَّتي تنتهي بنهاياتٍ سعيدةٍ، فمن الأفضل أن تقرأ قصَّةً أخرى. فهذه القصَّة، لا تفتقر - فقط - إلى النِّهاية السَّعيدة، بل - أيضًا - إلى البداية السَّعيدة ولا تشتمل إلا على القليل من الأحداث السَّارَّة في منتصفها".

"ليموني سنيكيت"، قصَّة "البداية السَّيِّئة"

إرشادات الكتابة

يجب أن تبدأ في جذب انتباه القرَّاء من الجملة والفقرة الأولى في القصَّة. ولذلك، ادرسْ أكبر عددٍ ممكنٍ من بدايات القصص الَّتي يمكنك أن تجدها، ثمَّ حدِّدْ أيًّا من بدايات تلك القصص هي الأفضل؟ ولماذا؟ اجعلْ بداية قصَّتك غامضةً أو دراميَّةً أو مضحكةً! اكتبْ بداية قصَّتك ثمَّ أعدْ كتابتها مرَّةً أخرى. ثمَّ اقرأها بعد ذلك بصوتٍ عالٍ. عليك أن تعرض الصِّراع من بداية القصَّة أو بعدها بشيءٍ قليلٍ. وجِّه الأبطال إلى طريقهم بأسرع ما يمكن...

١٠ النِّهايات السَّعيدة الزَّائفة



إذا كانت بدايات القصص يجب أن تجذب انتباه القارئ، فلا بدَّ أن تستحوذ مرحلة الوسط هي الأخرى على هذا الانتباه بصورةٍ أكبر. عليك أن تجد طرقًا تضيف بها مزيدًا من التَّعقيدات على الموضوع. ابدأ في زيادة مساحة قصَّتك بإضافة عدد من الصِّراعات. وتعدُّ النِّهايات السَّعيدة الزَّائفة طريقةً من طرق خلق نوعٍ من التَّوتُّر والدِّراما في القصَّة. ويحدث هذا عندما يعتقد الأبطال أنَّهم قد حلُّوا كلَّ مشاكلهم أو أنَّهم قد هزموا الأشرار ويتنفَّس الجميع الصُّعَداء. ويضاعف هذا من التَّأثير المرعب الَّذي ينتج عن ظهور العدوِّ بوجهه القبيح مرَّةً ثانيةً. كما يتساءل القرَّاء أيضًا: هل يمكن أن يفشل البطل في أن يهزمه في المرَّة القادمة أيضًا؟

١١ الصِّراع بين الشَّخصيَّات

قد يضيف سوء الفهم الموجود بين الشَّخصيَّات إلى الدِّراما، ويزيد من الحبكة الدِّراميَّة. فربَّما تبدأ شخصيَّةٌ من الشَّخصيَّات المساعدة في القيام بشيءٍ ما لا يعرفه عنه البطل؛ كتصرُّفٍ جيِّدٍ يفسَّر بطريقةٍ خاطئة، أو حدثٍ يعبِّر عن خداعٍ متعمَّد. ففي قصَّة "الأسد والسَّاحرة ودولاب الملابس" الَّتي كتبها "سي إس لويس"، تزيد الحبكة الفرعيَّة الخاصَّة بـ "إدموند" من عنصر التَّشويق في القصَّة الرَّئيسة، وتدفعها إلى التَّقدُّم بشكلٍ مثيرٍ. كما أنَّها تضيف الكثير من التَّعقيدات في العلاقات المتشعِّبة وتجعل القارئ يتساءل عن طريقة حلِّ تلك المشاكل.

ففي قصَّة "الأسد والسَّاحرة ودولاب الملابس" (الموضَّحة إلى اليسار)، يتحدَّث الجزء الأوَّل من القصَّة حول "لوسي" الَّتي تحاول أن تقنع "سوزان" و"بيتر" بأنَّها قد ذهبت إلى عالمٍ آخر يسمَّى "نارنيا". ثمَّ يأتي الخطُّ الدِّراميُّ الثَّاني عندما يلتقي "إدموند" بالسَّاحرة. ولكن، عندما يمرُّ الأطفال الأربعة من خلال دولاب الملابس، تظهر مشكلة "إدموند" الَّتي يبدو أنَّها قد حُلَّت حتَّى يتَّضح أنَّه كان يتسلَّل ليخدع الآخرين.



⓬ اكتشاف نقاط الضَّعف

قد يضيف استخدام نقاط الضَّعف الموجودة في شخصيَّة البطل مزيدًا من التَّفريعات في الأحداث والتَّشويق في القصَّة. ففي قصَّة "أرتيميس فاول"، كانت "هولي شورت" مشغولةً جدًّا بعملها لدرجة أنَّها توقَّفت لمدَّة أربع سنواتٍ عن أداء الطُّقوس الخاصَّة بتجديد قوَّتها الجنِّيَّة. ولحرصها على ألا تفقد مكانتها عند رئيسها، لم تصرحْ له بحقيقة ذلك الأمر. وأدَّى ذلك إلى أنَّها لم تكن على مستوى القوَّة المطلوبة عندما تمَّ استدعاؤها للقيام بمهمَّةٍ خطيرة، تتمثَّل في تعقُّب قزمٍ خرافيٍّ هاربٍ يسكن في الكهوف. وبالطَّبع، فشلت في كثيرٍ من الأمور الَّتي قامت بها في هذه المهمَّة، الأمر الَّذي أعطى فرصةً للمؤلِّف لإضافة المزيد من التَّشويق والإثارة على القصَّة من خلال واقعة اختطاف جنِّيٍّ صغيرٍ.

إرشادات الكتابة

لا بدَّ أن تخرج أحداث المشهد من الخطط الَّتي ترسمها الشَّخصيَّة وليس من حاجتك إلى إنعاش القصَّة الضَّعيفة. ولكن، عندما تقوم بإدخال هذه الأحداث في المشهد، عليك أن تجعلها مشاهد مثيرةً بقدر الإمكان.

⓭ استمراريَّة الأحداث

اجعل الشَّخصيَّات طول الوقت في حالةٍ من العمل المستمرِّ من خلال تحرُّكاتهم أو أداء بعض الأعمال أو الوصول إلى نتائج خاطئة أو انخراطهم في صراعاتٍ أو الهروب من الكوارث. فكِّرْ في "هاري" و"هيروين" و"رون" (وهم الموجودون في الصُّور أعلى الصَّفحة) الَّذين كانوا يحاولون أن يتمُّوا عمليَّة الإنقاذ:

> **"أخذ كلُّ واحدٍ منهم عصًا سحريَّةً وانطلقوا في الهواء، وطاروا عاليًا وسط سحبٍ من التَّعويذات. وظلُّوا محلِّقين وسط هذه السُّحب، إلا أنَّ التَّعويذات السِّحريَّة اندفعت بسرعةٍ وسقطت فجأةً".**
>
> "ج.ك رولنج"، قصَّة "هاري بوتر وحجر الفيلسوف"



⑭ قمَّة الأحداث الدِّراميَّة

وفي آخر جزء من القصَّة، يجب أن تصل مشكلة البطل إلى قمَّة الأحداث الدِّراميَّة. بعد ذلك، ستنتهي القصَّة - عادةً - بإشارة إلى بدايتها. فربَّما يعود البطل مرَّةً ثانيةً إلى الحياة القديمة الَّتي قد رآها القارئ في البداية، ولكن بعد أن يكون قد حدث تغييرٌ مهمٌّ.

⑮ النِّهايات السَّعيدة

يحبُّ معظم القرَّاء أن تنتهي القصَّة نهايةً سعيدةً، وقد يكون هذا هو أصعب جزء في عمليَّة كتابة القصَّة. فلابدَّ أن تلبِّي حاجة القرَّاء مع تجنُّب التَّنبُّؤ بنهاية القصَّة من خلال الأحداث.

⑯ دروسٌ مؤلمةٌ

سيكون الأبطال قد اكتسبوا وتعلَّموا شيئًا ما، ولكنَّهم ربَّما يكونون قد خسروا شيئًا آخر. ففي قصَّة "ملك الخواتم"، وصلت قصَّة "فرودو" إلى قمَّة الأحداث الدِّراميَّة في "مونت دووم"، حيث تمَّ تدمير الخاتم أخيرًا. وتعتبر الطَّريقة الَّتي حدث بها هذا الأمر منعطفًا غير متوقَّع في الأحداث ولكنَّه يعدُّ نجاحًا، فقد تمَّت هزيمة "سايرون" الشِّرِّير. ولكنَّ "فرودو" قد دفع ثمنًا غاليًا لهذا الانتصار، لن يستطيع أن يعود مرَّةً ثانيةً إلى حياته الهادئة في مقاطعة "شاير". ولكنَّ "سام" هو من عاد لينقذ هذه المقاطعة، آخذًا القصَّة مرَّةً ثانيةً إلى المكان الَّذي بدأت فيه، ذلك المكان الَّذي لم يعد كما كان.



التَّطبيق العمليُّ

اخترْ نهاية قصَّتك بنفسك

اقرأ النِّهاية الموجودة في القصَّة الخياليَّة المفضَّلة لك ثمَّ فكِّرْ في الأشياء الَّتي أعجبت بها وفي الأشياء الَّتي لم تعجبك. هل كنت ستقوم بإنهاء القصَّة بشكلٍ مختلف؟ وإذا حدث ذلك فكيف ستقوم به؟ وإذا قمت بتغيير النِّهاية، عليك أن ترجع إليها مرَّةً ثانيةً بعد استراحةٍ قصيرةٍ وقراءتها مرَّةً ثانيةً. هل ما زلت تعتقد أنَّك على صوابٍ؟

⑰ البدايات الجديدة

يسعد القرَّاء بالقصص الَّتي تنتهي بأحداث سعيدة تلوِّح بحدوث المزيد من الأحداث. ففي قصَّة "هـاري بـوتـر وحـجـر الفيـلسـوف" (الموضَّحة على يمين الصَّفحة) تصل الأحداث إلى القمَّة عندما يهزم "هاري" "فـولـديـمـورت". ولكن بعد ذلك، تعود بنا "رولنج" إلى حيث بدأت القصَّة لنواجه عائلة "دارسيلس". وقبل أن تتحوَّل القصَّة إلى مرحلة حلِّ العقدة الدِّراميَّة للأحداث، تترك الكاتبة القرَّاء ليعرفوا أنَّ "هاري" يعدُّ بالفعل أكبر سنًّا وعقلاً من سنِّه الحقيقيِّ. فعندما تتمنَّى له "هـيـرويـن" قضاء إجازة سعيدة، يصدمـهـا بقـوله: إنَّهم لا يعرفون أنَّه غير مسموحٍ لنا أن نمارس السِّحر بالبيت. سأمرح كثيرًا مع "دادلي" هذا الصَّيف. وهنا، يفرح القرَّاء لعودة "هاري" مرَّةً ثانيةً.

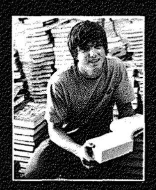


سمات النِّهايات السَّيِّئة:

- تفشل لأنَّ أفكار الكاتب تكون قد انتهت.
- تعتمد على المصادفة أو المفاجأة السِّحريَّة الَّتي لم يتمَّ ذكرها أبدًا في القصَّة.
- تفشل في توضيح كيفيَّة تغيُّر الشَّخصيَّات بشكلٍ ما.
- تكون عابسةً وكئيبةً وتترك القارئ بلا أملٍ.

إرشادات الكتابة

قد يبدو أنَّ القصص الجيِّدة هي الَّتي تسير في خطٍّ مستقيمٍ؛ لها بدايةٌ ووسطٌ ونهايةٌ. ولكنَّها في واقع الأمر، هي القصص الَّتي تدور في دوائر، ويجب أن ترتبط دائماً النِّهاية بالبداية.



توظيف الألفاظ والكلمات

إنَّ الكلمات شيء ثمين، فهي كالأمنيات السحريَّة الَّتي يجب أن تُستخدم بحرص. وعندما تكتب، عليك أن توظِّف كلَّ كلمةٍ بشكلٍ جيدٍ يُفيد القصَّة. لذا، يجب أن تستخدم الكلمات الأكثر قوَّةً وحيويَّةً الَّتي يمكنك أن تفكِّر فيها.



١ استخدمِ التَّشبيهات

ففي قصَّة "آرثر: حجر الطالع"، استخدم "كيفين كروسلي هولاند" تشبيهاتٍ كثيرةً غير مألوفة. فيشبِّه صوت أشجار الشَّاطئ بـ "الرُّوح الَّتي تهمس"، كما يصف "ميرلين" (الموجود في الصُّورة على يمين الصَّفحة) بأنه يمتلك "عينين تشبهان لون حجر الأردواز" في حين يشبِّه عيني السَّيِّدة "آليس" بأنَّها مثل لون "ثمرة البندق النَّاضجة". كما استخدم الاستعارات، فوصف "إيجيرنا" بأنَّ الحزن قد جمَّدها، فلا تستطيع أن تذرف عيناها الدَّمع". كما أنَّنا نعرف أنَّها تشعر برعبٍ شديدٍ بالفعل.

٢ غيِّر إيقاع الجمل وطولها

إذا كان هناك شيءٌ مخيفٌ سيحدث، فيجب أن تلوِّح به قبل أن يقع لخلق نوعٍ من التَّشويق. حافظْ على تسلسل الجمل عندما تكتب من خلال اختيار الجمل الوصفيَّة؛ تخيَّلْ نفسك تتسلَّل إلى القارئ ثمَّ تفاجئه مرَّةً واحدةً!

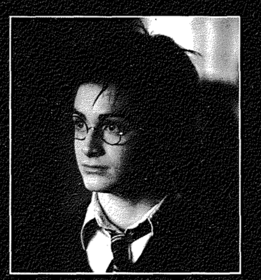
٣ استخدمِ المفارقة الدِّراميَّة

تعتبر المفارقة الدِّراميَّة من الطُّرق المفيدة في الكتابة. وتحدث عندما يعرف القارئ شيئًا مهمًّا لا تعرفه الشَّخصيَّات. ففي قصَّة "سلسةٌ من الأحداث السَّيِّئة" (الموضَّحة على يسار الصَّفحة)، يستخدم "ليموني سنيكيت" المفارقة الدرامية في كلِّ الحكايات الموجودة في هذه القصَّة؛ ليحذِّرنا من الأشياء المزعجة الَّتي ستحدث عندما تحصل الشَّخصيَّات على لحظة سعادةٍ.

إرشادات الكتابة

يجب أن تتَّسق مشاهد الحركة مع الحدث ولا تبعد عنه. استخدمْ جملاً قصيرةً وقويَّةً مع قليلٍ من الوصف. وحاولْ أن تنهي المشهد بحدثٍ مثيرٍ. دع الأبطال الموجودين في قصَّتك يواجهون الخطر وواجهِ القرَّاء ليكتشفوا ماذا سيحدث بعد ذلك.

٤ ضرورة تغيير الحالة المزاجيَّة



يمكن أن تزيد أو تقلِّل التَّغييرات الَّتي تحدث في الحالة المزاجيَّة من مقدار الدِّراما، بالإضافة إلى تقديم أشياء متنوعة للقرَّاء. كتب "تولكن" جزءًا كبيرًا من قصَّة "ملك الخواتم" في مناخٍ تسوده الكآبة. ولكن، إذا تمَّت كتابة القصَّة بالكامل في هذا المناخ لفقدت كثيرًا من تأثيرها القويِّ، ولفقد القرَّاء اهتمامهم بها. ولتجنُّب ذلك، كتب "تولكن" أجزاءً من القصَّة مستخدمًا فيها مشاهد أكثر سعادةً ومرحًا، يملؤها السِّحر لكي تريح القرَّاء من الضَّغط الشَّديد. وعندما يظهر الشَّرُّ مرَّةً أخرى، فإنَّه يظهر بصورةٍ أبشع من صورته السَّابقة؛ لأنَّه جاء بعد فسحةٍ من الأشياء الجميلة.

٥ زيادة التَّشويق والدِّراما

يعتبر التَّنبُّؤ من الأدوات الجوهريَّة الموجودة في كلِّ الكتابات الخياليَّة. وهو يعني التَّلميح بأحداثٍ أو مخاطر آتية تسهم في توضيح الكيفيَّة الَّتي ستنتهي عليها القصَّة. ففي سلسلة كتب "هاري بوتر"، تمَّ عمل تلميحاتٍ لما سيحدث لأسرة "هاري" لتذكِّرنا بشخصيَّة "فولديمرت" إمَّا بالتَّلويح بوجود أشياء تثير القلق أو عن طريق إثارة خوفٍ حقيقيٍّ. وعندما يبدأ "هاري" (الموجود بالصُّورة في أعلى الصَّفحة) بالشُّعور بالخوف، نعرف أنَّ "فولديمرت" قد بدأ يلوِّح مرَّةً أخرى في الأفق.



"لقد كان حيوان وحيد القرن الخرافيُّ ميِّتًا... وما إن دنا منه "هاري" خطوةً واحدةً حتَّى سمع صوتًا يشبه حفيف الزَّواحف أفقده القدرة على الحركة. اهتزَّت شجيرةٌ موجودةٌ على حافة الأرض المقطوعة الأشجار في الغابة... ثمَّ ظهر من وسط الظِّلال كائنٌ يختلف لون رأسه عن جسده، يزحف كأنَّه وحشٌ متربصٌ..

ج.ك رولنج، قصَّة "هاري بوتر وحجر الفيلسوف"



إنشاء الحوار

يعدُّ الحوار فرصتك الكبيرة الَّتي تنقل بها إبداعاتك إلى الواقع. فمن خلاله، يمكن أن يسمع القارئ أصوات الشَّخصيَّات كما أنَّه يساعد في كسر الملل النَّاتج عن قراءة صفحةٍ كاملةٍ من السَّرد بالإضافة إلى أنَّه يريح عين القارئ. فهو أداةٌ قويَّةٌ من أدوات حكي القصَّة، أداةٌ يمكن أن تضيف لونًا وتطوُّرًا في الأحداث وفي الحالة المزاجيَّة، وزيادة تشويقٍ في القصَّة.



❶ اتركِ الشَّخصيَّات تتحدَّث عن نفسها

إنَّ أفضل طريقة تمكِّنك من تعلُّم إنشاء الحوار هي الإنصات إلى الآخرين. لاحظ الطَّريقة الَّتي يعبِّر بها النَّاس عن كلامهم. اكتبِ التَّعبيرات الجيِّدة الَّتي تجدها. عليك - أيضًا - أن تراقب كيف يستخدم النَّاس لغة إشارات الجسد للتَّعبير عن شيءٍ ما مثلما يحدث عندما يهمسون أو يتجادلون. يجب أن تنظر وتسمع وتلاحظ.

إرشادات الكتابة

عند كتابة الحوار، يجب عليك ألا تعتمد على استخدام كلماتٍ مثل "قال" أو "قالت" طوال الوقت. بل استخدم كلماتٍ مثل "أجابت" أو "سألت" أو "صرخت" أو "همست" إلخ... لعمل نوعٍ من الإثارة والتَّنوُّع في طريقة كتابتك.

٢ اتَّبعْ قواعد كتابة الحوار

تتمُّ كتابة الحوار وفقًا لعدد من القواعد. وعادةً ما نبدأ كلَّ فقرةٍ جديدةٍ بمتكلِّمٍ جديد. ويتمُّ وضع ما يقوله بين علامتي تنصيص مفردتين أو مزدوجتين، يتبعهما كلمة "قالت" أو "قال" حتَّى نشير إلى المتكلِّم. ويمكن – أيضًا – إضافة معلوماتٍ أخرى، مثل مشاعر أو حركات المتكلِّم. انظرْ كيف يؤدِّي إدراج تعبيراتٍ بين سطور الحديث إلى إعطاء انطباعٍ بوجود محادثةٍ حقيقيَّةٍ بالقراءة بصوتٍ عالٍ؛ حيث يخلق هذا الأمر إيقاعًا يُسهِّل من متابعة تبادل الحديث.

دراسة حالةٍ

عانت الكاتبة "كيت دي كاميللو" وهي طفلةٌ من الالتهاب الرِّئويِّ المزمن وكانت تروِّح عن نفسها بالقراءة. وعندما كانت في مرحلة العشرينيَّات من عمرها اكتشفت أنَّها تحبُّ كتب الأطفال. وبالتَّالي، بدأت تكتب في هذا المجال. وقد تكون الخلفيَّة الَّتي تكوَّنت نتيجةً لقراءاتها السَّابقة سببًا جعل الحوار شيئًا مهمًّا جدًّا في كتبها.

"سأل "ديسبارو": "هل يمكنني أن أتحدَّث لآخر مرَّةٍ مع الأميرة؟
فقال السَّفَّاح الثَّاني: "كلمةً واحدةً؟" أتريد أن تتحدَّث مع إنسانٍ؟" "أريد أن أخبرها بما حدث لي".
فدقَّ السَّفَّاح الأوَّل الأرض بقدميه معربًا عن استيائه. "إنَّك لن تتعلَّم أبدًا".

"كيت دي كاميللو"، "قصَّة "قصَّة ديسبارو".



التَّطبيق العمليُّ

كتابة مجادلةٍ جيِّدةٍ

تذكَّرْ مجادلةً اشتركت فيها أو سمعتها. تخيَّلْها وغيِّر الأسماء وأضفْ على الكلمات بعض مشاعر الغضب. ولا تعتمد على تعبيراتٍ مثل "صاح" أو "صرخ" لتوضح الحالة المزاجيَّة. فكِّرْ – أيضًا – في أنَّ المتحدِّثين يحاولون أن يؤذوا بعضهم البعض! ستنطلق كلماتهم مثل الرَّصاص أو تؤدِّي إلى كارثةٍ محقَّقةٍ. وعندما تصل إلى النِّهاية، اقرأْ ما كتبت بصوتٍ عالٍ. والآن، قمْ بمراجعة ما كتبت. احذف الكلمات غير الضَّروريَّة مثل كلمة "قال". قلِّل عدد الكلمات بقدر الإمكان، ثمَّ اقرأها مرَّةً أخرى بصوتٍ عالٍ. أنت الآن تتعلَّم مهارةً أساسيَّةً في الكتابة – وهي فنُّ تحرير العمل الَّذي كتبته من قبل.



٣ ضرورة الإنصات إلى أحاديث الآخرين

يمكن تقديم تفاصيل عن مكان الشَّخصيَّة أو تاريخها ودوافعها بصورة أسرع، وذلك من خلال محادثة تجري بين اثنين من الشَّخصيَّات. وسيكون هذا الإنصات ممتعًا حتَّى إن كان خياليًّا. ففي قصَّة "بيتر پان" الَّتي كتبها "چيه إم باريه"، توضِّح المحادثة الَّتي دارت بين كلٍّ من "سمي" وكابتن "هوك" (الموجود في الصُّورة أسفل الصَّفحة) باختصارٍ مدى كراهية "هوك" لـ "بيتر پان":

"قال "سمي": لقد لاحظت كثيراً خوفك الرَّهيب من التَّماسيح. فردَّ عليه "هوك" مصحِّحًا ما قاله: أنا لا أخشى من التَّماسيح سوى هذا التِّمساح. لقد طاب له كثيراً مذاق ذراعي الَّذي أكله، ومنذ ذلك الوقت وهو يلاحقني في البحر والبرِّ ليلتهمني. فقال "سمي": يعدُّ هذا الأمر مجاملةً يبعث التِّمساح بها إليك.
فصاح "هوك" مغتاظًا: لا أريد هذا النَّوع من المجاملات.
أريد أن أقضي على "بيتر پان" الَّذي ألقى ذراعي لهذا الوحش.
فقد كانت ذراعي خير عون لي في كل مكان وكل ما أريده هو الانتقام من " پيتر پان "

"چيه إم باريه" قصَّة "پيتر پان"



٤ الجوُّ العامُّ للقصَّة

يمكن استخدام الحوار في صنع أجواءٍ مختلفةٍ في القصَّة. ففي قصَّة "لعنة جلومجلوزور"، كانت كلمات "لينيوس باليتاكس" تؤدِّي إلى صنع نوعٍ من التَّشويق الفوريِّ والإحساس بالأشياء السَّيِّئة الَّتي ستحدث:

"وأغلق الباب" أضاف "لينيوس". وانخفضت نبرة صوته لدرجة أنَّه كان يتحدَّث همساً. "لا أريد أن يعرف أيُّ شخصٍ كلمةً واحدةً عن الموضوع الَّذي سنتحدَّث عنه. مفهومٌ؟"

"بول ستيوارت" و"كريس رديل"، قصَّة "لعنة جلومجلوزور"

٥ تقديم آراءٍ مباشرةٍ



إذا كنت تكتب باستخدام أسلوبٍ محدَّدٍ (كأسلوب الرَّاوي المشارك أو أسلوب الرَّاوي القاصِّ)، سيكون الحوار هو الطَّريقة الوحيدة الَّتي سيسمع بها القرَّاء رأي بقيَّة الشَّخصيَّات بشكلٍ مباشرٍ. استخدم "تيري براتشيت" هذه الطَّريقة ببراعةٍ في ثلاثيَّة "چوني ماكس ويل"؛ حيث تمَّت رواية القصص بأسلوب "چوني". وقد استخدم الكاتب الحوار للتَّعبير عن وجهات نظر الشَّخصيَّات في بعضهم البعض. ففي الجزء التَّالي المقتبس من القصَّة، يأخذ "چوني" كلاًّ مِن "وبلر" و"بيج ماك" و"يو-لس" إلى المقابر حتَّى يثبت أنَّه يستطيع أن يرى الأموات:

قال "وبلر"، عندما تجمَّعوا عند البوَّابة: "لا أدري إن كان هذا صحيحاً أم لا".
قال "يو- لس": "توجد صلبانٌ في كلِّ مكانٍ".
قال "وبلر": "نعم، ولكنَّني ملحدٌ"
"إذن، لا يجب أن تؤمن بوجود الأشباح"
فصحَّح "بيج ماك" كلامه قائلاً: "تقصد الأشخاص الَّذين عاشوا قبلنا"
فقال "چوني": "بيج ماك؟"
فأجابه: "نعم؟"
"ما الَّذي تخبئه وراء ظهرك؟" ومال "وبلر" ليرى هذا الشَّيء.
فقال: "إنَّها قطعةٌ من الخشب المسنون" و"مطرقةٌ"
"بيج ماك!"

"تيري براتشيت" قصَّة "چوني والموتى"

إرشادات الكتابة

عندما تكتب قصَّتك، عليك أن تنتبه إلى الفقرات الوصفيَّة أو التَّوضيحيَّة الَّتي يمكن أن تؤدِّي الدَّور الَّذي يقوم به الحوار. ولا يعتبر الحوار بأيَّة حالٍ من الأحوال مجرَّد محادثةٍ صغيرةٍ تافهةٍ. ولكنَّه يعمل على تحريك أحداث القصَّة عن طريق إظهار طبيعة الشَّخصيَّات والتَّعرُّف على الظُّروف المحيطة بهم وعن طريق تسريع إيقاع الحكي.



٦ أوجدْ طرقًا مختلفةً للكلام

عند كتابة قصَّة خياليَّة، ستميل إلى ابتكار طرقٍ مختلفة للكلام ستستخدمها الشَّخصيَّات. سيكون من الصَّعب أن تحافظ على ذلك الأمر، كما قد لا يصدِّقه القارئ. وبالتَّالي، يعدُّ اقتراح إيجاد طريقةٍ أخرى للكلام أفضل حلٍّ لهذا الموضوع.

٧ الحوار الأدبيُّ

في قصَّة "ساحر إرثسيا"، استخدم "أورسيلا كيه لي جوين" لغةً جليلةً حافلةً بذكريات الأشكال القديمة للُغة، ولكنَّها ما تزال من السَّهل فهمها.

"ثمَّ استدعى التِّنِّين: "مغتصب بيندور"، تعال وادافعْ عما تمتلكه! " فقال التِّنِّين بصوتٍ حادٍّ: "أمتلك ثمانيةَ أبناءٍ، وساحراً صغيراً".

"أورسيلا كيه لي جين"، قصَّة "ساحر إرثسيا"

٨ ابتكار لغةٍ جديدةٍ

سيظلُّ - بالطَّبع - هناك مجموعةٌ من الكُتَّاب الَّذين تسمح لهم قدرتهم الهائلة على الابتكار بالقيام بأشياء غير مقبولة. ففي قصَّة "بي إف جي" ابتكر "روالد داهل" كلمةً جديدةً تمامًا للعملاق الَّذي أصبح صديقًا له. ولكن، لأنَّ هذا الابتكار يذكِّرنا، إمَّا عن طريق الصَّوت أو الإيحاء بالكلمات المناسبة، فإنَّنا نتمكَّن من معرفة المقصود منها.

" يا للسخف! إذا كان كل شخص يحدث قدراً كبيراً من الثرثرة، فلماذا لا نتحدث نحن عن هذا الأمر؟ فلدينا الآن حفنة من الطعام الفظيع وسترى بنفسك نتيجة ذلك المبهرة".

"روالد داهل"، قصَّة "بي إف جي"

٩ استخدام اللكنات المختلفة

ففي سلسلة كتب "هاري بوتر"، كانت لكنة "هاجريد" لكنة اسكتلنديَّةً بحتةً، ولكنَّ "ج.ك رولنج" قامت باستخدامها في بعض الحوارات وفي إيقاع الحوار.

" لقد غادر أوليڤاندرز لتوه - ولم يعد هناك سوى مكان واحد فقط لعصيانه السحرية، وبالفعل فقد استطاع الحصول على أفضل عصا على الاطلاق "

"چيه كيه رولنج"، "هاري بوتر و حجر الفيلسوف"

١٠ استخدام حوارٍ يميِّز بين الطَّبقات الاجتماعيَّة

لا بدَّ أن يوضِّح الحوار الاختلافات في التَّعليم أو في الطَّبقة الاجتماعيَّة بين الشَّخصيَّات. ففي قصَّة "قصَّة ديسبارو" تتحدَّث الأميرة "بي" بأسلوبٍ مختلفٍ تمامًا عن أسلوب "ميجيري سو" غير المتعلِّم.

"حساء! لا! هذا مخالفٌ للقانون".
قالت الأميرة: "نعم، لقد منع والدي تقديم الحساء؛ لأنَّ والدتي توفِّيت وهي تشربه." "أمُّك ماتت؟" نعم، أجابت الأميرة "بي". "لقد توفِّت الشَّهر الماضي." وعضَّت الأميرة على شفتها السُّفلى لكي تمنع نفسها من البكاء. فقال "ميج": "هل حدث معك ما حدث معي؟" "لقد ماتت أمِّي أنا أيضًا".

"كيت دي كاميللو"، قصَّة "قصَّة ديسبارو"



⑪ الاختلافات في السِّنِّ

في قصَّة "أرتيمس فاول"، عكس "أوين كولفر" أسلوب الحديث الطبيعيِّ بين البالغين والأطفال. فغالبًا ما كان "أرتيمس" الصَّغير يتحدَّث مع "باتلار" البالغ كما لو كان "باتلار" هو الطِّفل. تقدِّم السُّطور التَّالية لقطةً خاطفةً لعلاقتهما غير العاديَّة:

"أتمنَّى ألا يكون هذا نوعًا آخر من أنواع المطاردة الشَّرسة"، قال "أرتيمس" بصوتٍ رقيقٍ ومتردِّدٍ: "خاصَّة بعد ما حدث في تلك المدينة." "لا، يا سيِّدي. إنَّني متأكِّدٌ هذه المرَّة. "نيجيان" رجلٌ طيِّبٌ".

فتنهَّد "أرتيمس" ليعرب عن عدم اقتناعه بالأمر.

"أوين كولفر"، قصَّة "أرتيمس فاول"

التَّطبيق العمليُّ

حديث القراصنة

تخيَّلْ أنَّك تنصت إلى الحديث الدَّائر بين كلٍّ من كابتن "هوك" و"سمي". يناقش الاثنان عددًا من الطُّرق المختلفة لقتل كلٍّ من "بيتر بان" ومجموعة الأولاد المفقودين. قمْ أوَّلاً بإعداد قائمة بالأفكار الشِّرِّيرة الَّتي يمكن أن يتوصَّلا إليها. ثمَّ فكِّرْ في كلٍّ منهما كشخصيَّات في القصَّة. فكلاهما من الأشرار، واحدٌ منهما قاسٍ ومؤذٍ جدًّا، والآخر شديد المكر. والآن، اكتبِ المحادثة الَّتي دارت بينهما مع إعطاء كلِّ شخصيَّة من هاتين الشَّخصيَّتين أسلوبًا خاصًّا بها. ابتكرْ أساليبك الخاصَّة إذا كنت تريد أن تفعل ذلك. وعندما تنتهي من ذلك، قمْ بتحرير هذا الجزء، واحذفِ الكلمات غير الضَّروريَّة. ثمَّ اقرأه بصوتٍ عالٍ لتعرف إذا كانت تلك المحادثة تسير بشكلٍ طبيعيٍّ أم لا. قمْ بإدخال مزيد من التَّحسينات على هذا الجزء، ثمَّ اقرأْ ما كتبت مرَّةً ثانيةً بصوتٍ عالٍ. دائمًا ما يتمُّ إعادة كتابة الحوار أكثر من مرَّةٍ واحدةٍ.





التَّغلُّب على أزمة المؤلِّف

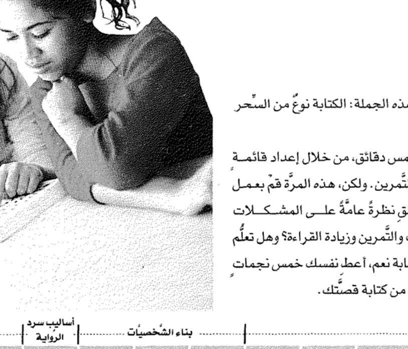
أحيانًا، قد يجد أفضل المؤلِّفين أنفسهم عاجزين عن إيجاد كلماتٍ يستخدمونها في الكتابة. وهذا ما يسمَّى بأزمة المؤلِّف الَّتي قد تستمرُّ لساعاتٍ أو ربَّما لسنواتٍ. ولكن، ما هي الأسباب الَّتي تكمن وراء ذلك وكيف يمكن التَّغلُّب عليها؟

١ مقاومة النَّقد الذَّاتيِّ

هل تتذكَّر شبح القصَّة، الَّذي تمَّ ذكره للمرَّة الأولى في صفحة ١١ فهذا هو النَّاقد الذَّاتيُّ الَّذي يخبرك بأنَّ ما كتبته ليس بالعمل الجيِّد، وهو الَّذي يسوقك في نهاية الأمر إلى العودة لمشاهدة التِّلفزيون أو ممارسة بعض الألعاب. وإذا حدث ذلك، عليك أن تقوم بتنشيط الأفكار الموجودة في ذهنك، وذلك من خلال إعداد مجموعةٍ من القوائم الَّتي تتناول الأشياء الَّتي تفضِّلها، أو أفضل الأشياء الَّتي حدثت في حياتك.

٢ البحث عن الأفكار الجديدة

وهناك شكلٌ آخرُ من أشكال أزمة المؤلِّف، وهو الاعتقاد بأنَّه ليس لديك ما تقوله. ومرَّةً أخرى، إذا كنت تواظب على الكتابة، وتتمرَّن بشكلٍ منتظمٍ، فستعرف أنَّه يمكنك أن تبتكر الأفكار في التَّوِّ واللَّحظة. كما أنَّك تمرِّن نفسك على الكتابة حتَّى عندما تشعر أنَّك لا تريد أن تكتب شيئًا، فإذا ما انتظر كلُّ الكُتَّاب ليكتبوا عندما يأتيهم الإلهام، فلن يتمكَّنوا إلا من كتابة عددٍ قليلٍ من الأعمال.



التَّطبيق العمليُّ
التَّفكير الإيجابيُّ

اكتبْ على غلاف كرَّاسة الملاحظات الخاصَّة بك هذه الجملة: الكتابة نوعٌ من السِّحر ولكنَّها ليست بالأمر السَّهل.

والآن، عليك أن تقوم بعمليَّة تنشيط لأفكارك لمدَّة خمس دقائق، من خلال إعداد قائمةٍ بالأشياء الصَّعبة الَّتي تواجهك عند الكتابة. كرِّرْ هذا التَّمرين. ولكن، هذه المرَّة قمْ بعملِ قائمة بكلِّ الأشياء الَّتي تحبُّها في عمليَّة الكتابة. ثمَّ ألقِ نظرةً عامَّةً على المشكلات الَّتي تواجهك. هل يمكن حلُّ تلك المشاكل بزيادة الوقت والتَّمرين وزيادة القراءة؟ وهل تعلُّم الكتابة أهمُّ بالنِّسبة لك من هذه المشاكل؟ إذا كانت الإجابة نعم، أعطِ نفسك خمس نجماتٍ ذهبيَّةٍ. فأنت ما زلت على الطَّريق الصَّحيح، وستتمكَّن من كتابة قصَّتك.



٣ تقبُل النَّقد

لا أحد يستمتع بالاستهجان أو النَّقد، ولكنَّ هذا الأمر يعدُّ جزءًا مهمًّا في تعلُّم الطَّريقة الَّتي تجعلك كاتبًا. فإذا ما دعوت شخصًا ما لأن يقرأ القصص الَّتي تكتبها، عليك أن تكون مستعدًّا لأن تتقبَّل تعليقاته السلبيَّة. وفي الوقت الَّذي تحسِّن فيه من مهاراتك في الكتابة، ستزيد ثقتك بنفسك. وعلى هذا، ستنظر إلى الرَّفض على أنَّه فرصةٌ لإعادة كتابة القصَّة مرَّةً ثانيةً، إذا كانت بالفعل تحتاج إلى ذلك الأمر.

٤ لا تفترض أنَّ الكُتَّاب الآخرين أفضل منك

دائمًا ما يقع في هذا الفخِّ كلُّ المؤلِّفين حتَّى المتمرِّسين منهم. وترجع كفاءتك كمؤلِّف إليك أنت وإلى مدى جدِّيَّتك في العمل الَّذي تقوم به. فأنت فقط مَن يستطيع أن يروي قصصك، وكلُّ قصَّةٍ جديدةٍ تكتبها تكون إضافةً إلى رصيد القصص الَّتي كتبها أشخاصٌ آخرون قبلك. عليك أن تقرأ الأعمال الَّتي كتبها غيرك حتَّى تساعدك في تحسين قدراتك. كما يجب أن تعترف بجميل تلك الأعمال وجميل أصحابها في إرشادك، ولكن لا تحسدهم.

دراسة حالةٍ

قال "چيه أر أر تولكن" إنَّه ظلَّ يكتب في قصَّة "مناجم موريا" (الموضَّحة في الصُّورة أسفل الصَّفحة) لمدَّة عامٍ كاملٍ لأنَّه لم يستطع أن يستنبط ما يمكن أن يحدث لشخصيَّاته بعد ذلك. ولكنَّها كانت تستحقُّ الانتظار الطَّويل.





⑤ استيعاب أزمة المؤلِّف

عادةً ما تعني أزمة المؤلِّف الَّتي تتَّسم بتركه تائهًا في منتصف القصَّة أنَّه لم يكن هناك تخطيطٌ كافٍ لها من البداية. وربَّما تظهر بعض العيوب في الحبكة الدِّراميَّة قد تؤدِّي إلى إفساد كلِّ شيءٍ. لا تقلقْ! سيكون هناك حلٌّ.

⑥ الاستعلام عن شخصيَّاتك

يعدُّ استخدام طريقة السُّؤال "ماذا لو؟" طريقةً من طرق التَّغلُّب على أزمة المؤلِّف. استعلمْ عن الشَّخصيَّات الرَّئيسة باستخدام هذه الطَّريقة. وقمْ بإعداد عددٍ من الأسئلة الَّتي تمكِّنك من بناء قواعد قصَّةٍ جديدةٍ من الممكن كتابتها. ومن الممكن أن تدفع بعضٌ من تلك الأسئلة القصَّة الحاليَّة إلى الأمام في طريقٍ جديدٍ وإضافة بعض التَّعقيدات الممتعة إليها.



⑦ لعب الأدوار

الكتابة نشاطٌ يقوم به فردٌ واحدٌ، فلماذا لا تحوِّل المشكلة الَّتي تواجهها عند الكتابة إلى لعبةٍ تلعبها مع الأصدقاء أو العائلة. اجعلْهم يلعبون أدوار الشَّخصيَّات الموجودة في القصَّة وانظر إلى ما سيثيره الحوار الَّذي سيدور بينك وبينهم.

إرشادات الكتابة

لا تترك العمل في الشَّخصيَّة حتَّى تعرف بالتَّحديد ما هو المطلب الَّذي تسعى لتحقيقه. وإذا لم تجد ما يثير إلهامك، فحاولْ أن تقوم بذلك بنفسك من خلال التَّمشية أو تنظيف حجرة نومك حتَّى تخفِّف من توتُّرك. فقد يكون القيام بأداء بعض المهامِّ الَّتي تعطي ذهنك قسطًا من الرَّاحة سببًا في تحريك فكرةٍ ما.

٨ احتفظْ بدفترٍ تسجِّل فيه اليوميَّات



اكتبْ عن حياتك في المدرسة أو في البيت، وسجِّل كلَّ التَّفاصيل المتعلِّقة بهواياتك وميولك. حدِّدْ لنفسك مقدارًا محدَّدًا لما ستكتبه عن هذه الأشياء، لنقل ٣٠٠ كلمة. وإذا استخدمت الكمبيوتر في كتابة هذه الكلمات، فسيكون من السَّهل عليك أن تعدَّها. ويجب ألا تكتب أقلَّ من هذا العدد المحدَّد، حتَّى لو اضطررت إلى أن تصف ورق الحائط الموجود في غرفتك أو السَّاندويتش الَّذي تأكله. وحاولْ أن تكتب أكثر من هذا العدد. كما عليك أن تجد طرقًا لتحويل أحداث اليوم إلى حكايةٍ طريفة. هل تشاجر أفضل أصدقائك مع والديه اليوم؟ اكتبْ عن هذا الموضوع. اكتبْ عن شعورك إذا كنت مكانهما.

٩ كيفيَّة تنشيط الأفكار داخل الذِّهن

إذا لم تظهر الشَّخصيَّة الرَّئيسة وكأنها شخصيَّةٌ حقيقيَّةٌ تمتلئ بالحياة، عليك أن تقوم بتمرين تنشيط الأفكار الموجودة في ذهنك مع أصدقائك. ابدأْ بكتابة وصفٍ مختصرٍ للشَّخصيَّة في أعلى الصَّفحة. وعندما ينتهي الوقت المحدَّد لذلك، مرِّرِ الورقة إلى صديقك حتَّى يضيف ما يدور بباله من أفكارٍ إلى أفكارك.

لا تقلقْ بشأن الجُمَل التَّامَّة، فالأفكار هي ما يهمُّ وليست الجُمَل. وبعد دقيقتين، يتمُّ تمرير الورقة إلى الشَّخص التَّالي. فكِّرْ مليًّا في النَّتائج. هل تعلَّمت شيئًا لم تكن تعلمه من قبل عن الشَّخصيَّة الَّتي تكتب عنها؟

١٠ وصف تجارب مسلِّيةٍ

إذا كنت لا تزال تعتقد أنَّه لا يوجد، لديك على الإطلاق أيُّ شيءٍ لتكتبه، عليك أن تجرِّب القيام بهذا التَّمرين. أعطِ نفسك خمس دقائق لتصف أكثر شيءٍ مُملٍّ أو يبعث على الملل يمكنك أن تفكِّر فيه. صفْ كيف تخطَّيت تلك التَّجربة أو كيف لم تستطع ذلك. فقد تكون هذه التَّجربة غيَّرت شكل حياتك على الرَّغم من أنَّك تتظاهر بأنَّك لا زلت كما كنت من قبل. كنْ مرحًا ومثيرًا ومضحكًا. اكتبْ هذه التَّجربة لكي يستمتع بها أصدقاؤك.





إعداد القصّة

بعد أن تنتهي من كتابة قصّتك وتركها لمدّة شهرٍ في أحد أدراج مكتبك عليك أن تخرجها وتقرأها. وفي ذلك الوقت، ستكون قادراً على أن ترى عملك بعينٍ جديدةٍ وتكتشف العيوب الموجودة به بسهولةٍ أكبر.

١ تحرير القصّة

سوف تساعدك قراءة ما كتبته بصوت عالٍ على تبسيط الجُمَل المشتّتة وتصحيح العيوب الموجودة في الحوار. احذفِ الصّفات والأحوال والكلمات غير الضّروريّة مثل كلمة "جدًّا". سيجعل هذا الأمر ما تكتبه يبدو أكثر وضوحًا وبيانًا. وعندما تقلّ عدد الكلمات، عليك أن تحدّد إلى أيِّ مدًى تعمل القصّة بشكلٍ جيِّد بعد القيام بحذف هذه الكلمات. هل تحتوي القصّة على نهايةٍ مقنعة؟ هل قام البطل بحلِّ الصّراع بأفضل طريقةٍ ممكنة؟ وعندما تصل قصّتك إلى أفضل ما يمكن أن تكون عليه، اكتبْها من جديدٍ باليد أو على الكمبيوتر. ستكون هذه النُّسخة هي مخطوطة قصّتك.

٢ التّفكير في عنوانٍ

التلسكوب الكهرماني

هاري بوتر والأمير الأخ غير الشقيق

يعدُّ التّفكير في تحديد عنوانٍ جيِّدٍ جدًّا للقصّة من الأشياء المهمّة؛ ويجب أن يكون عنوان قصّتك لافتًا للنّظر ومثيرًا للاهتمام. فكِّرْ في بعض العناوين الّتي تعرفها لتساعدك في الاختيار.

٣ كنْ كاتبًا محترفًا



إذا كان لديك كمبيوتر، فيمكنك أن تستخدمه في كتابة مخطوطتك وتضفي عليها الشّكل الّذي تظهر به مخطوطات الكُتّاب المحترفين. لا بدَّ أن تطبع المخطوطات على وجهٍ واحدٍ من ورق بحجم A4، مع وجود هوامشَ عريضةٍ ومسافاتٍ مزدوجةٍ. يجب أن ترقِّم الصّفحات، كما يجب أن تبدأ الفصول الجديدة في صفحةٍ جديدةٍ.





يمكنك – أيضًا – أن تضع العنوان الّذي اخترته كرأسٍ للصّفحة في كلّ ورقة. وفي أوّل القصّة، يجب تخصيص صفحة للعنوان، مكتوب فيها اسمك وعنوانك ورقم تليفونك وعنوان البريد الإلكترونيّ الخاصّ بك. وعليك أن تكرّر كتابة هذه المعلومات في الصّفحة الأخيرة أيضًا.

٤ ضعْ تصميمًا للقصّة

إذا كانت المدرسة الّتي تدرس فيها تقوم بطباعة الكتب في مطبعةٍ خاصّةٍ بها، فلماذا لا تستخدمها في نشر قصّتك أو في نشر مجموعة من القصص الّتي كتبها التّلاميذ الموجودون في فصلك. وسوف يساعدك الكمبيوتر في اختيار نوعيّة الخطّ الّذي ستستخدمه (شكل الطّباعة) أو في ضبط محاذاة النّصّ (تحديد هوامش كبيرة الحجم مثل الموجودة في صفحات قصص الكُتّاب المحترفين). عندما تنتهي من طباعة قصّتك وتحفظها في ملفٍّ، يمكنك بعد ذلك تحرير هذا الملفّ بسرعةٍ، مع مراجعة الأخطاء اللّغويّة والإملائيّة، أو نقل أجزاء من القصّة من أماكنها باستخدام إمكانيّة القصّ واللّصق الموجودة في برنامج الكمبيوتر، الّتي توفّر الكثير من الوقت في عمليّة إعادة الكتابة. كما أنّ وجود القصّة في ملفٍّ على الكمبيوتر يعني أنّك تستطيع طباعة عددٍ من النّسخ أو مراجعة القصّة كاملةً إذا أردت أن تفعل ذلك.



٥ صمِّمْ غلافًا للقصّة

عندما تصل القصّة إلى شكلٍ جيّدٍ، فيمكنك أن تطبعها وتستخدم الكمبيوتر في تصميم غلافٍ لها. سيمكّنك البرنامج الخاصّ بعمل الرّسومات من عمل مسحٍ ضوئيٍّ لعملك الفنّيّ وطباعته، أو تنزيل صور رسوميّةٍ جاهزةٍ من على شبكة الإنترنت. كما يمكنك أن تستخدم الصّور الفوتوغرافيّة الرّقميّة وتعلّم كيف تستعملها على الشّاشة حتّى تتمكّن من تقديم صورٍ مبتكرةٍ. ويمكنك – أيضًا – أن تستخدم صورتك أو صور أصدقائك كنماذج لأبطال القصّة.

إرشادات الكتابة

سواءٌ كتبت القصّة على الكمبيوتر أو بخطّ اليد، يجب أن تحتفظ دائمًا بنسخةٍ ثانيةٍ منها قبل أن تعطيها لأيّ شخصٍ ليقرأها، حتّى لا تضيع قصّتك إذا ما فقدت هذه النّسخة.

٦ البحث عن أماكن لنشر قصَّتك

الخطوة التَّالية هي كيف تصل إلى جمهور يقرأ قصَّتك الخياليَّة. قد يكون هذا الجمهور هو أفراد عائلتك أو زملاء الدِّراسة. أو ربَّما ترغب في قصَّتك من خلال دار نشر أو على موقع معيَّن على شبكة الإنترنت. توجد مجلاتٌ وعددٌ من المواقع المخصَّصة للكتابة الَّتي تقبل قصصًا وفصولاً من روايات لصغار الكُتَّاب. حيث توفِّر بعضٌ منها أماكن للدَّردشة بالإضافة إلى تقديم النَّصائح للمؤلِّفين وعقد مسابقات دوريَّة في هذا المجال. ويكون لكلِّ موقع من هذه المواقع القواعد الخاصَّة به الَّتي تتعلَّق بطريقة تقديم هذه الأعمال له. ولذا، عليك أن تقرأ تلك التَّعليمات بدقَّةٍ قبل أن ترسل إليهم قصَّتك. كما يمكنك – أيضًا – أن:

- ترسل بعضًا من هذه القصص إلى مجلَّة المدرسة. وإذا لم يكن هناك مجلةٌ في مدرستك. عليك أن تبدأ في إعداد مجلَّةٍ خاصَّةٍ بك بالاشتراك مع أصدقائك الَّذين تقترب طريقة تفكيرهم من طريقة تفكيرك.
- تقرأ الجريدة المحليَّة أو المجلات الكوميديَّة والمجلات الأخرى المفضَّلة لك بعنايةٍ. فقد تجد بها إعلانًا عن مسابقةٍ في الكتابة يمكنك أن تشترك فيها بتقديم عملٍ من أعمالك.
- تبحث – أيضًا – في المتاحف المحليَّة وفي الكليَّات الَّتي قد تعقد ورشًا للكتابة في أثناء فترة الإجازة الصيفيَّة.

٧ منتديات القصَّة



يعتبر إنشاء منتدًى للقصَّة أو الحلقات النَّقديَّة وتبادل القصص من الطُّرق الجيِّدة لإخراج القصص الخياليَّة إلى النُّور. كما أنَّها تعوِّدك على تقبُّل النَّقد من الآخرين. ذلك الشَّيء الَّذي ثبت أنَّه أمرٌ لا يُقدَّر بثمنٍ فيِّ عمليَّة تعلُّم الكتابة. وقد تكون المكتبة المحليَّة مكانًا جيِّدًا لعقد هذا المنتدى.

٨ البحث عن ناشرٍ

اضمن المحافظة على ورق القصَّة الَّتي تقدمها عن طريق استخدام ماسكٍ للورق وإرفاق خطابٍ صغيرٍ (تتحدَّث فيه عمَّا أرسلته) معها، كما يجب أن تكتب عنوانك، وتضع طابعًا بريديًّا على المظروف، حتَّى يمكن إعادة القصَّة إليك إذا لم تصل إلى جهة التَّسلُّم. عليك أن تدرس السُّوق، وتحدِّد دور النَّشر الَّتي تميل إلى نشر القصص الخياليَّة. يمكنك أن تجد المعلومات المتعلِّقة بعناوين دور النَّشر ومدى إمكان نشرها لمثل هذه الكتب من خلال دليل المؤلِّفين. وعليك أن تضع في اعتبارك أنَّ القصص الَّتي لا يطلبها أو يشتريها النَّاشر – العروض التَّطوعيَّة – نادرًا ما يتمُّ نشرها.

٩ بعض الأعمال الإنجليزيَّة الشَّهيرة الَّتي رفض نشرها

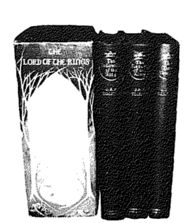
على الرَّغم من أنَّ دار نشر ألين وأنوين قد نجحت في نشر قصَّة "ذا هوبت" الَّتي كتبها "تولكن" عام ١٩٣٦، فقد رفضت في بداية الأمر نشر قصَّة "ملك الخواتم" معتقدةً أنَّ الكبار لن يقبلوا على قراءة كتابٍ خياليٍّ عن العفاريت. وقد قضى "تولكن" عشر سنواتٍ في كتابة هذه القصَّة. كما رفضت شركة هيل نشر قصَّة "السَّاحر أوز" الَّتي كتبها "إل فرانك بويم"؛ لأنَّ النَّاشرين العاملين بها لم يعجبهم العنوان الأصليُّ لها وهو "مدينة الزُّمرُّد". حيث اعتقدوا أنَّ هذا الاسم قد يجلب عليهم النَّحس! وإذا أحزنتك الصُّعوبات الَّتي تواجهها لنشر عملك، عليك أن تكون مؤمنًا بما تفعل! إذا أردت بالفعل أن تنشر أعمالك، فسوف تجد الطَّريقة الَّتي تمكِّنك من ذلك الأمر.



١٠ نصيحةٌ للمؤلِّف

إذا رفض المحرِّر قصَّتك. عليك أن تعتبر هذا الرَّفض فرصةً لكي تحسِّن من هذه القصَّة. حاول نشرها مرَّةً أخرى! ولكن. تذكَّر أنَّ نشر عملك يعدُّ شيئًا رائعًا. ولكنَّه ليس كلَّ ما في الأمر. تعدُّ قدرتك على أن تنسج قصَّةً منحةً، فلماذا لا تعطي ما لديك لشخصٍ تحبُّه؟ اقرأ هذه القصَّة لأخيك الصَّغير أو لأختك الصَّغيرة أو لجدَّتك.

يجب عليك أن تصل إلى جمهورك بنفسك!



دراسة حالةٍ

بدأ "فيليب بولمان" طريقه في مجال التَّأليف وهو ما يزال طفلاً. فقد أحبَّ الأعمال الكوميديَّة، واعتاد على أن يكتب قصصه ليقصَّها على أخيه الصَّغير وعلى أصدقائه. وبعد فترةٍ بدأ في كتابة هذه القصص وتسجيلها.

إرشادات الكتابة

الاهتمام بالقراءة والكتابة

هذا هو كلُّ ما ستحتاج إليه دائمًا في عمليَّة الكتابة.

خطوة ما بعد الانتهاء من كتابة القصَّة

يعتبر الانتهاء من قصَّتك الأولى إنجازًا رائعًا. وبهذا، تكون قد بدأت في إتقان صنعة الكتابة، كما تكون قد علمت - أيضًا - أشياء عن نفسك. والآن، يجب أن تسعى وراء مطلبٍ جديدٍ. وتتوافر لديك عدَّة خياراتٍ في هذا المجال.

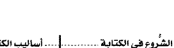
١ هل تريد كتابة تتمَّةٍ للقصَّة؟

عندما تفكِّر في العمل التَّالي الَّذي ستقوم بكتابته، اسألْ نفسك: هل يمكنني كتابة تتمَّة للقصَّة السَّابقة، واستكمالها في قصَّة أخرى؟ فكلُّ كتابٍ في سلسلة "هاري بوتر" عبارةٌ عن كتاب قائمٍ بذاته، ولكنَّ الشَّخصيَّات والصِّراعات مع "ڤولديمورت" تستمرُّ وتُطوَّر من كتابٍ لآخر من كتب هذه السِّلسلة. تقدِّم "ج.ك رولنج" (في الصُّورة على اليمين) ملخَّصًا لقصَّة "هاري بوتر" في بداية كلِّ كتابٍ من كتب هذه السِّلسلة. إذا قرأ شخصٌ ما قصَّةً واحدةً من هذه السِّلسلة، سيتمكَّن من فهمها والاستمتاع بها في الوقت نفسه. فقد كانت تخطِّط من البداية لكتابة سلسلةٍ تتألَّف من سبعة كتبٍ، حيث يتناول كلُّ كتابٍ من هذه الكتب عامًا واحدًا من فترة تدريب "هاري" في "هوجوارتس".



٢ الثُّلاثيَّات

تطلَّبت التَّفاصيل الَّتي استخدمها كلٌّ من "بول ستيوارت" و"كريس ريديل" في وصف أحداث قصَّة "حافة التَّسلسلات الزَّمنيَّة للأحداث" أن يكون هناك أكثر من قصَّة واحدة تتناول هذا الموضوع. وتعكس الثُّلاثيَّات هيكل القصَّة الواحدة الَّذي يتكوَّن من بدايةٍ ووسطٍ ونهايةٍ، ولكن على نطاق أوسع.





يوضح الكتاب الأوَّل في هذه الثُّلاثيَّة المشهد ويقدِّم الشَّخصيَّات الأساسيَّة ويظهرها من خلال الأحداث الَّتي يقومون فيها بحلٍّ مشاكلَ صغيرة، ولكنَّه ينتهي بتقديم مشكلاتٍ أكثر تعقيدًا لم يتوصَّلْ بعد لحلٍّ لها.

٣ وجهات النَّظر المختلفة

قد تتشوَّق لحكي قصَّة إحدى الشَّخصيَّات الثَّانويَّة الموجودة في القصَّة الَّتي انتهيت من كتابتها. وتعتبر هذه الطَّريقة طريقةً أخرى لكتابة التَّتمَّة. ففي مجموعة قصص "سلسلة من الأحداث السَّيِّئة" (الموضَّحة في الصُّورة على يمين الصَّفحة) يتناول كلُّ كتابٍ في هذه السِّلسة مغامرةً واحدةً في حياة الشَّخصيَّات الرَّئيسة. ولكن، يستمرُّ ظهور حكاية هؤلاء الشَّخصيَّات من كتابٍ إلى آخر من كتب السِّلسلة. تدور أحداث كتاب "ألف ليلة وليلة" (الموضَّح في الصُّورة أعلى الصَّفحة) حول "شهرزاد" الَّتي تروي قصَّةً جديدةً للسُّلطان "شهريار" كلَّ ليلة لمدَّة ألف ليلةٍ وليلة؛ لأنَّ حياتها تتوقَّف على قيامها بذلك العمل. تتوقَّف كلُّ قصَّةٍ من هذه القصص عند مشهدٍ مثيرٍ ينبثق منه مشهدٌ جديدٌ. وفي النِّهاية، اعتاد السُّلطان على سماع قصص "شهرزاد" وألغى فكرة قتلها.



خلفيةٌ تاريخيَّةٌ: قصَّة أفرادٍ أو أحداثٍ وقعت قبل بدء القصَّة الفعليَّة.

موجز الفصل: مختصرٌ يوجز ما يحدث في كلِّ فصلٍ.

حدثٌ مثيرٌ: حدثٌ ينتهي به الفصل أو يغيِّر من وجهات النَّظر في لحظةٍ حاسمةٍ.

المفارقة الدِّراميَّة: إلمام القارئ بأمرٍ ما لا تعلمه الشَّخصيَّات الدِّراميَّة في القصَّة؛ وقد يكون أمرًا مروِّعًا!

التَّحرير: حذف جميع الكلمات غير الضَّروريَّة من القصَّة لجعلها تبدو في أفضل شكلٍ ممكنٍ.

المحرِّر: من يعمل في دار نشرٍ ويبحث عن كتبٍ جديدةٍ لينشرها. كما ينصح المؤلِّفين بكيفيَّة تحسين أساليبهم في تأليف القصص بإطلاعهم على ما يجب إضافته أو حذفه.

الرَّاوي القاصُّ: أسلوبُ سردٍ يسمح لشخصيَّةٍ واحدةٍ من شخصيَّات القصَّة أن تحكي القصَّة كما لو كانت هي الَّتي قامت بكتابتها. ويشعر القارئ أنَّ هذه الشَّخصيَّة تتحدَّث بشكلٍ مباشرٍ معه، مثلما هو موضَّحٌ في المثال التَّالي: "لقد رجعت إلى "تيم باكتو" في شهر يولية. وكان مجرَّد التَّفكير في الرُّجوع مرَّةً أخرى إلى هذه المدينة يجعل قلبي يغنِّي فرحًا".

التَّنبُّؤ: التَّلميح بأحداثٍ أو مخاطرَ آتيةٍ تسهم في توضيح الكيفيَّة الَّتي ستنتهي عليها القصَّة.

الجنس الأدبيُّ: يشير إلى النَّوع الَّذي يعتمد عليه العمل الأدبيُّ. على سبيل المثال، تعدُّ القصص الخياليَّة أو التَّاريخيَّة أو قصص المغامرات أو الخيال العلميُّ أمثلةً على الأجناس الأدبيَّة المتنوِّعة.

ناقدٌ ذاتيٌّ: الصَّوت الَّذي ينتقد عملك الأدبيَّ الَّذي تقوم بتأليفه دومًا، ويدفعك إلى الرَّغبة في التَّخلِّي عن استكمال كتابته.

قائمةٌ: بيانٌ بأسماء الكتب الَّتي قام النَّاشر بنشرها بالفعل، أو الكتب الَّتي تكون قيد النَّشر.

مخطوطةٌ: القصَّة عند كتابتها، سواءٌ أكانت مكتوبةً بخطِّ اليد أم بالكمبيوتر.

الاستعارة: إذا ما أطلق على فردٍ أنَّه "فأرٌ"، فإنَّ ذلك يعدُّ استعارةً. ويعتبر ذلك طريقةً من طرق صياغة الكلمات. فمن خلال كلمةٍ واحدةٍ، يمكن معرفة إذا ما كانت كلمة "فأرٌ" هنا تعبِّر عن جُبن الفرد أم كونه مثيرًا للشَّفقة.

الدَّافع: السَّبب وراء قيام الشَّخصيَّة بعمل شيءٍ ما.

الأسلوب القصصيُّ: ملكة سرد أحداث القصَّة.

الرَّاوي العليم: رواية القصَّة بأسلوب من يعرف كلَّ الشَّخصيَّات الموجودة بها، والَّتي تكشف للقارئ أفكارهم ومشاعرهم.

السَّرقة الأدبيَّة: تقليد عملٍ أدبيٍّ لشخصٍ آخر، ونشره على أنَّه هو العمل الخاصُّ بك. ويعدُّ هذا الأمر إساءةً بالغةً في الوسط الأدبيِّ.

الحبكة الدراميَّة: تسلسل الأحداث الَّذي يدفع بأحداث القصَّة؛ أو المشكلات الَّتي يجب على البطل حلُّها.

أسلوب السَّرد: هو الأسلوب الَّذي يختاره المؤلِّف لرواية أحداث القصَّة.

النَّاشر: فردٌ أو شركةٌ تقوم بشراء ما يقوم المؤلِّف بكتابته؛ لطباعته في صورة كتابٍ، وتوزيعه وبيعه بعد ذلك.

التَّتمَّة: قصَّةٌ تستكمل أحداثَ قصَّةٍ كانت موجودةً قبلها.

التَّشبيه: تشبيه شيءٍ بشيءٍ آخر. ويمثِّل نوعًا من صياغة الكلمات. على سبيل المثال، تشبيه السَّحاب بشريط قماشٍ بالٍ.

الموجز: ملخصٌ قصيرٌ يصف ما تدور القصَّة حوله ويعرض الشَّخصيَّات الرَّئيسة بها.

الفكرة الرَّئيسة: القضيَّة الَّتي ترتكز عليها أحداث القصَّة؛ مثل الخير مقابل الشَّرِّ، أو كيف تفسد القوَّة صاحبها، أو أهمِّيَّة الحقِّ. ويمكن أن تدور القصَّة الواحدة حول أكثر من فكرةٍ رئيسةٍ.

الرَّاوي المشارك: رواية القصَّة عن طريق استخدام أسلوب السَّرد، الَّذي تمَّ من خلاله وصف أحداث القصَّة، بواسطة شخصيَّةٍ من الشَّخصيَّات، مثال: "وثب قلب "جيم" من الخوف. لقد كان يخشى هذه اللَّحظة من أشهرٍ".

عرض تطوعي: إرسال كتابٍ أو قصةٍ إلى ناشرٍ دون أن يطلبها.

أزمة المؤلِّف: عندما يظنُّ المؤلِّف أنَّه غير قادرٍ على مواصلة الكتابة، أو عندما يستنفد جميع أفكاره.



يمتلك معظم المؤلِّفين المعروفين مواقع خاصَّةً بهم على الإنترنت. تقدِّم هذه المواقع كثيرًا من المعلومات حول أعمال هؤلاء المؤلِّفين، كما تقدِّم تلك المواقع بعض التَّلميحات والنَّصائح حول عمليَّة الكتابة. جرِّب الموقع الخاصَّ بالكاتب "براين چاكيس": www.redwall.org

كما أنه تم تخصيص رابط Listen and Write الموجود على موقع BBC ؛ لتناول كتابة الشِّعر، بالإضافة إلى الشِّعر الحرِّ والتَّشبيهات، الَّتي ستجعل كلَّ ما تكتبه من كلماتٍ تبدو متألِّقةً:

www.bbc.co.uk/education/listenandwrite/home.htm

اشتركْ في مجلاتٍ مثل Cricket وCicada، أو حاولِ البحث عنهما في منافذ البيع المختصَّة. تنشر هذه المجلات أفضل القصص الخياليَّة القصيرة، الَّتي يكتبها صغار الكُتَّاب، وبذلك يمكنك أن تتعلَّم حرفة الكتابة، وأن تقرأ قصصًا رائعةً في الوقت نفسه. كما أنَّ مجلَّة Cicada تقبل الأعمال الَّتي يرسلها المشتركون على الموقع: www.cricketmag.com

وطِّدْ صداقتك بأمين المكتبة المحليَّة. فيمكن أن يرشدك إلى مصادرَ مفيدةٍ للمعلومات قد لا تكون فكَّرت فيها. كما أنَّه يعرف أيَّ كاتبٍ من المنطقة الَّتي تقع فيها المكتبة تكون له أعمال قد نُشرت.

كما يمكنك أن تطلب من مُدرِّسك أن يدعو كاتبًا محبوبًا إلى المدرسة لكي يتحدَّث عن أعماله.



الناشـــر

دار الفاروق للاستثمارات الثقافية (ش.م.م)
العنوان: ١٢ ش الدقي - منزل كوبري الدقي -
اتجاه الجامعة الجيزة - مصر
تليفون: ٣٧٦٢٢٨٣٠/٠٠٢/٠٢ - ٣٧٦٢٢٨٣١/٠٠٢/٠٢
٣٧٦٢٢٨٣٢/٠٠٢/٠٢ - ٣٧٤٨٠٧٢٩/٠٠٢/٠٢
٣٧٤٩١٣٨٨/٠٠٢/٠٢
فاكس: ٣٣٣٨٢٠٧٤/٠٠٢/٠٢
www.daralfarouk.com.eg

فاريل ، تيش.
كيف تكتب بنفسك القصص الخيالية/ تأليف تيش فاريل؛
ترجمة قسم الترجمة بدار الفاروق.- الجيزه : دار الفاروق للاستثمارات الثقافية ، ٢٠٠٧.
٦٤ ص ؛ ٢٩ سم - (كيف تكتب بنفسك)
تدمك 977-408-646-5
رقم الإيداع: ٢٠٠٧/١٧٨٥٦
١- القصة
أ- العنوان — ديوي/٨٠٨.٣

الطبعة العربية الأولى: ٢٠٠٨
الطبعة الأجنبية: ٢٠٠٧

كيف تكتب بنفسك...؟

القصص الخيالية

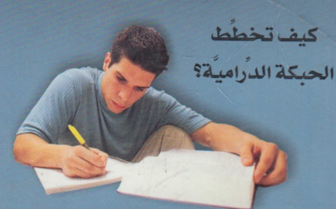
اتَّبع هذا الدَّليل العمليَّ الرَّائع لكيفيَّة كتابة القصَّة خطوةً بخطوةٍ، وسوف تكتب قصص الألغاز المثيرة المليئة بالأبطال والأشرار، والزَّاخرة بالكثير من أحداث الحبكة الدِّراميَّة.

كيف تبحث عن الأفكار؟

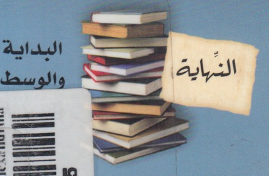


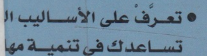
كيف تُنَمِّي الشَّخصيَّات؟

كيف تخطِّط الحبكة الدِّراميَّة؟



البداية والوسط





- تعرَّفْ على الأساليب ال... تساعدك في تنمية مها...
- يحتوي هذا الكتاب عل... المؤلفين حول كيفيَّة كتا... المفضَّلة لك.

اللَّمسات النِّهائيَّة

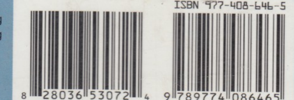


tickfock



نحن ❤ الكتبْ

زوروا موقعنا
www.daralfarouk.com.eg
www.darelfarouk.com.eg
للشراء عبر الإنترنت
www.dfa.elnoor.com
(لا حاجة لبطاقة ائتمان)



ISBN 977-408-646-5
8 28036 53072 4 9 789774 086465